pro gamer

CD'DE BU HAFTA
FIFA 2004 + PES 3
ve dahası...

Sayı-15

SABAH
ISSN 1304 - 3811
1.500.000 TL.

Ha... Oyun Kültürü Dergisi



İNCELEMELER
Civilization III: Conquests
Railroad Tycoon 3

ÖN İNCELEME
Vampire: The Masquerade BLOODLINES

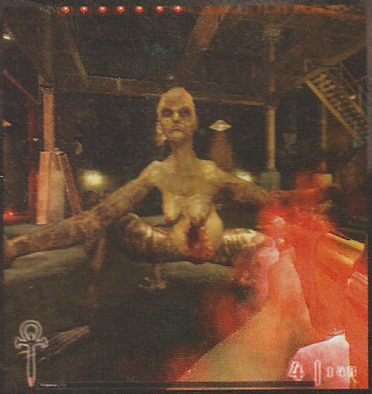
TAM ÇÖZÜM
Commandos 3: Destination Berlin


SAMSUNG
XanthiN
DigitAll keyif
NoiseGuard™
SilentSeek™
3 yıl garanti
SAMSUNG HDD SABİT DİSK. Bilgisayarlar, geceleri bile kullanıldığından, sabit diskin sessiz çalışması aranan en önemli özellik haline geldi. Bu yüzden, Samsung geliştirdiği NoiseGuard™ adlı patentli teknolojisi ile akustik gürültüleri önemli ölçüde azalttı. Artık yüksek kapasiteli HDD'nin sessiz çalışma ortamını yaşayabilir ve dijital ses eğlence krallığının keyfini sürebilirsiniz.
SAMSUNG DIGITall
everyone's invited™
www.samsung.com

İçindekiler

İNCELEMELER





ÖN İNCELEME

STRATEJİ REHBERİ

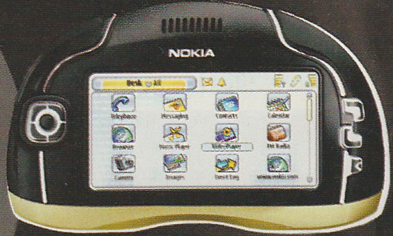


HABERLER



ONLINE

DONANIM



AYRICA...



Kış köşesi

Sabahları sıcacık yatağı terk etmenin iyice güçleştiği zamanlar başladı. Ama sanırım hepimiz gündelik hayatlarımızı olumsuz etkilemesi muhtemel bu tehlikeye karşı koyabilecek kadar çok kış geçirdik hayatta. Yine de ılık sonbaharın yerini dolduran bu sert rüzgarlara bir kez daha alışmamız gerekecek.

Bir Akdeniz ülkesinde yaşayan insanlar olarak kış mevsimini bizim algılayış biçimimiz örneğin kuzey memleketlerindekiler için "pireyi deve yapmak" şeklinde yorumlanmaya çok müsait (ama bu meseleyi kafaya taktıklarını ya da pireyi deve yapmak deyiminden haberdar olduklarını hiç sanmıyorum. Ayrıca "şimdi hava sıcaklığı 7 derece diye ben burada titriyorum ama acaba bir kuzeyli görse ayıplamaz mı" diye kaygılanan birini de hiç görmedim çevremde. Hem biz onların buzlar üzerinde güneşlenmesine laf ediyor muyuz...) Parantez içiyle konuyu dağıttım ama kış mevsiminin bünyede grip, nezle gibi geleneksel, anjin, boğmaca gibi fundemental etkilerinin yanında çok özel bir etkisi daha olduğunu, güneş hazır ortada yokken bu fırsatı değerlendirmeniz gerektiğini hatırlatmak için başlamıştım yazıya. Yıllardır sürdürdüğüm araştırmalarım (oturup kış gelsin diye beklemekten ibaret bir araştırma olsa da) sonucunda gördüm ki bu mevsimin yaratıcılığı artırmak gibi bir güzelliği var. İnsanın istemeden de olsa gözlerini dışardan alıp içeriye çevirdiği, battaniyenin altına sığınan bedeni gibi ruhunu da bir kabukla sakladığı bu zamanları sıkılarak tüketmemek gerekiyor. Sıcak mevsimlerde diğer insanlar arasında dolaşıp duran, oradan oraya uçuşan, sükunet fakiri düşüncelerinizi artık bir araya getirip anlamlı bir bütüne varmak için kullanabilirsiniz. Bu fırsatı kaçırmayın. Hasta falan da olmayın sakın.

Serpil Ulutürk

Dungeon Siege meşhur oluyor

Geçen yılın ses getiren RPG'si şimdi Hollywood yolunda

Oyun dünyasının eğlence sektörünün merkezine doğru kararlı ilerleyişinin bir parçası da çok tutmuş oyunlardan sinema filmi üretmek. Ortalama bir başarı elde etmiş her filmin oyunlaştırılmasına alıştık ama galiba artık Tomb Raider ve Final Fantasy gibi yeni örnekleri de doğal karşılamamız gerekiyor. Nitekim geçen yılın epey ses getiren aksiyon-RPG oyunlarından Dungeon Siege de beyaz perdeye taşınıyor.

Şimdilik filmin oyunu ne derece yansıtacağı konusunda bir bilgi verilmiyor fakat Dungeon Siege'in geliştiricisi olan Gas Powered Games'in bizzat projenin içinde yer alacak olması, oyunun sevenleri için iyi haber. Kötü haber ise (nerde bir iyi haber varsa yanında bir de kötü haber olur) filmin haklarının Bool KG adındaki bir Alman prodüksiyon şirketine satılmış olması. Alman olmaları bir yana bu şirketin daha önce House of the Dead adlı oyunu da filmleştirmiş olması ve IMDB sitesinde 10 üzerinden 3.1 alması yeterli bir referans.

2004 sonunda çekimine başlanacak Dungeon Siege filmi için 50 milyon dolarlık bir bütçe ayrılmış. Yönetmen Uwe Boll'un (evet, maalesef House of the Dead'i yöneten de o) Dungeon Siege'le ilgili fantastik fikirleri var, örneğin filmi Lord of the Rings'den esinlenerek çekmeye karar vermiş. Nasılını sormayın, biz de bilmiyoruz. Sadece hiç bilmeyenler için



Dungeon Siege'in konusunu kabaca anlatalım. Kötü güçler tarafından krallıkları ele geçirilmeye çalışılan uzak bir alemin masum halkı istemedikleri bir savaşa girer, olaylar gelişir (fazla kaba oldu).

İlk Dungeon Siege'i yayınlayan ve şu sıralarda ikincisi için çalışan Microsoft Games projede yer almayacak. Bunun iyi mi kötü mü olduğuna ise karar veremedik.

Mucky Foot Gitti

Oyun endüstrisi bir zayi daha verdi. StarTopia ve Blade 2'den tanıdığımız ve sevdiğimiz Britanyalı oyun yapımcısı Mucky Foot firması kapılarını kapatmaya karar verdi. Bundan kısa süre önce yine İngiliz bir geliştirici firma, Computer Artworks de aynı kararla sahneden çekilmişti.

İki ayrı ofisinde toplam 40 civarı insanın çalıştığı Mucky Foot şimdilik resmi bir kapanma gerekçesi sunmuş değil. Firmanın üzerinde çalıştığı oyunların akıbetini ise anlaşmalı oldukları yayıncılar belirleyecek. Örneğin PS2, GC ve Xbox platformları için Mucky Foot tarafından hazırlanmakta olan Bulletproof Monk'ın dağıtımını üstlenen Empire, telaşa mahal olmadığını, oyunun tamamlanıp piyasaya sürüleceğini söylüyor.

Bekliyoruz...

Hayat böyledir işte, bazen bir şeyi inatla beklediğinizde asla gelmez ama onun yerine aklınızda hiç olmayan öyle bir şey gelir ki diğerini beklediğiniz zamanlara acırsınız. Ne istediğini bilmek tabii ki güzel ama istemeyi akıl edemediğin bir şey karşına çıktığında da sırt çevirmemek lazım. Neyse, beklediğimiz oyunlar da şöyle:

Oyun	Tür	Tarih
Dungeon Siege: Legends of Aranna	RPG	12 Kasım
Broken Sword 3: The Sleeping Dragon	Adventure	14 Kasım
V-Rally 3	Yarış	14 Kasım
NBA Live 2004	Spor	14 Kasım
Star Wars: Knights of the Old Republic	RPG	18 Kasım
XIII	FPS	18 Kasım
Hannibal	FPS	21 Kasım
Lords of the Ring: War of the Ring	Strateji	21 Kasım
Mysterious Journey 2: Chameleon	Adventure	25 Kasım
Legacy of Kain: Defiance	Aksiyon	25 Kasım
Spellforce	Strateji	28 Kasım
Fair Strike	Aksiyon	28 Kasım
The Egyptian Prophecy	Adventure	28 Kasım
Pro Evolution Soccer 3	Spor	28 Kasım
Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark	RPG	28 Kasım
Connan: The Dark Axe	Adventure	28 Kasım
Prince of Persia: The Sands of Time	Aksiyon	2 Aralık
Lock-On Modern Air Combat	Simulasyon	2 Aralık
Rainbow Six 3: Athena Sword	Taktik	5 Aralık
Horizons	MMORPG	9 Aralık

Playboy: The Mansion

Playboy'daki resimlere bakışınızı değiştirecek bir deneyim!

Dünyanın en çok okunan (okunmasa bile satılan) dergilerinden biri Playboy. Geçtiğimiz günlerde Ubisoft bu nadide dergiyle ilgili bir oyunun yapım aşamasında olduğunu açıkladı. Pek tabii herkesin ilgisini çeken bir açıklamaydı bu. Anlatalım.

Playboy: The Mansion isimli, çıkış tarihi 2004 sonbaharı olarak belirlenen bu yeni oyunda görevimiz koskoca Playboy imparatorluğunun tepesindeki Hugh Hefner'i oynamak (tam da hayal ettiğiniz türden bir şey olacak yani). Zaten oyuna ismini veren Playboy Mansion da Hugh efendinin halihazırda yaşamakta olduğu devasa evin adı. Ama Hugh Hefner olarak işiniz sadece çevrenizde 55 tane sarışın, koca göğüslü ve bikinili kızla havuz başında şampanya tüketmek değil (bazı insanların hayatı o kadar kolay ki, oyunlaştırmaya kalktığınızda bile normaldekinden zor olabiliyor demek ki). İşiniz Playboy'u sıfırdan var etmek. Her ülke için yerel bir içerikle hazırlanan derginin hangi ülkede nasıl tutunabileceğini saptayacak, buna göre stratejiler ve sayfa planları hazırlayacak, yeni yetenekleri keşfedecek ve onlardan işiniz adına en iyi şekilde faydalanmaya çalışacaksınız (görev aşkı). Anlayacağınız yeni bir Tycoon oyunu söz konusu ama hikayesi o kadar cezbedici ve oyunda başarılı olmayı o kadar çok istiyoruz ki biz şimdiden her ay Playboy'un 35 ayrı ülkede çıkan versiyonlarını takip etmeye ve gelecek yıla kadar fizibilite araştırmalarımızı derinleştirmeye karar verdik.

Playboy: The Mansion, bundan önce MachWarrior 4 ve WarCraft II: Beyond the Portal'ı geliştiren Cyberlope tarafından geliştiriliyor. Oyun, PC'nin yanı sıra Xbox ve PS2 için de uyarlanacak.

Biri bitmeden diğeri

Bloodrayne'i bitirmediyseniz acele edin, her an yenisi çıkabilir

Amerika'da Eylül ayında piyasaya çıkan fakat çok da ilgi görmeyen Bloodrayne adlı oyunun ikincisinin yapımına başlandığı duyuruldu. İlki gibi yine Terminal Reality tarafından hazırlanacak olan oyun vampir avına kaldığı yerden devam ediyor olacak. Oyunun baş kahramanını Bloodrayne 2'de yeni bir görev bekliyor; vampirler güneş ışınlarının kendilerine zarar vermesini engelleyecek bir madde bulurlar (UV filtreli güneş yağı?), kahraman kızımız da onların bu avantajını ortadan kaldırmak için cesaretini bileyip göreve atılır. Terminal Reality'nin Infernal oyun motorunun modifiye edilmiş versiyonu ile hazırlanmakta olan Bloodrayne 2, 2004 sonbaharına yetiştirilecek. Dağıtımcı Majesco ayrıca bu yeni oyunun filminin de çekileceğini, adı şimdilik açıklanmayan bir prodüksiyon şirketi ile anlaşmaya vardıklarını açıkladı.



Kehanet tuttu

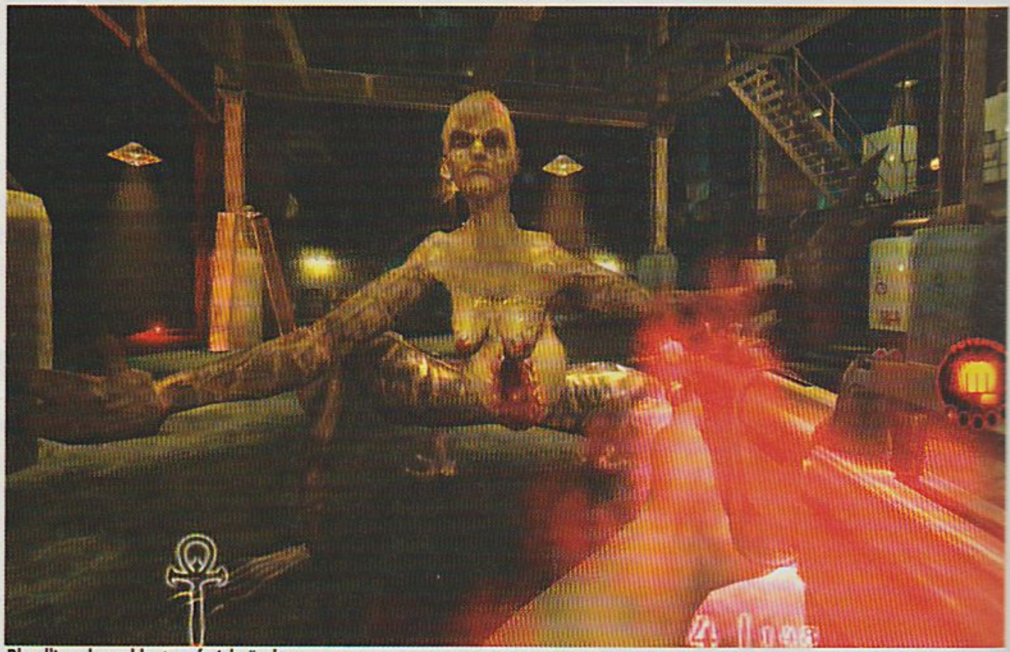


Birkaç haftadır "eli kulağında" dediğimiz oyunlar sapır sapır dökülmeye başladı (Hep Half-Life 2 yüzünden, ilk erteleme haberi onlardan gelmişti). Şimdilik son noktayı koyan da Unreal Tournament 2004 oldu. Geçtiğimiz hafta oyunun dağıtımını üstlenen Atari firması tarafından yapılan açıklamaya göre Epic Games oyunu geliştirmek için daha çok vakte ihtiyacı olduğuna karar vermiş. Bu vaktin denk düştüğü tarih ise Şubat 2004. Neyse ki elimizin altında bizi Şubat'a kadar idare edecek kadar bol miktarda aksiyon ve shooter oyunu var, yoksa alırdık ifadelerini...

Vampire: The Masquerade BLOODLINES

"Vampirlerin hikayelerine inanmaya başlasanız iyi olur. Çünkü onlardan birinin içindesiniz"

Çıkış Tarihi: 2004 İlkbahar
Tür: FPS/RPG
Yapımcı: Troika
Dağıtımcı: Activision
www.vampirebloodlines.com



Bloodlines karanlık atmosferiyle özellikle gotik sevenleri memnun edecek.

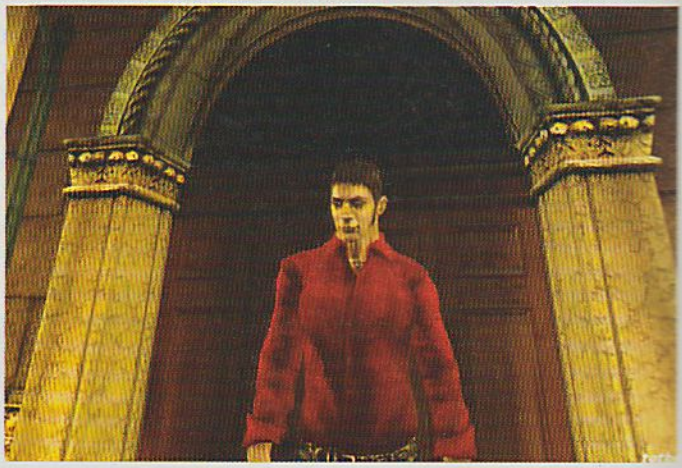
Evet yukarıdaki cümle bana değil Kaptan Barbossa'ya ait. Ancak bir oyunu anlatabilecek en iyi cümlenin bu olduğunu düşündüm ve belgede tahrifat yaparak kendi isteğime göre düzenledim. Kendimden utanmıyorum ve sizlerle bu yeni çıkacak oyunu paylaşmak istiyorum.

Her şeyden önce vampir adını duymuş olanlar elini kaldırsınlar. Güzel. İçinizden birçoğu uzun dişli ve güneş ışığına çıkamayan bu yaratıkları tanıyor. Peki şimdi içinizde RPG adını duymamış olanlar ellerini indirsin. Bizim işimiz hâlâ eli havada olanlarla. Bundan yaklaşık on yıl önce bir grup genç toplanıp bir RPG oyunu hazırlamaya karar verdi. Her zaman kahramanların oynanmayacağı bir oyun. Hatta öyle ki vampir gibi canavarların oynanabildiği bir kurgu yarattılar. Anne Rice ve Bram Stoker gibi vampir üzerine yazan kişilerin hikayelerini incelediler ve ortaya daha karanlık ve bizimkiyle beraber ilerleyen bir hikaye çıktı.

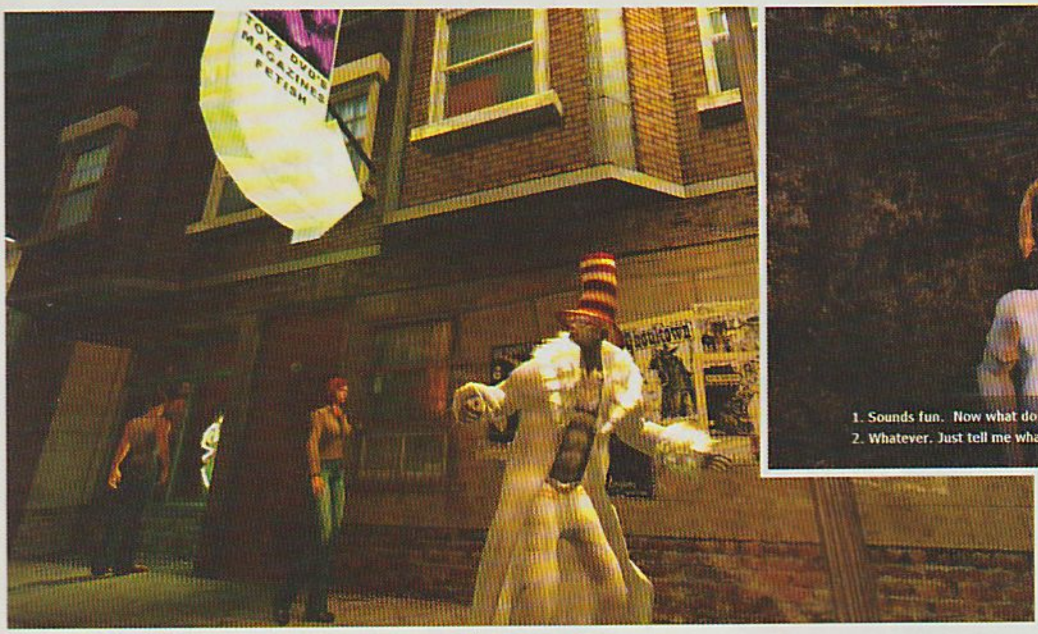
Gel zaman git zaman…

Aradan zaman geçti ve ortaya çıkardıkları oyun son derece popüler oldu. İlk bakışta gotik ve karanlık bir hikayede insanların kanıyla beslenen bir vampiri canlandırmak psikologların tepesinin tasını arttırarak "Çocuk gelişimine neler yapıyor bu oyun böyle" dedirtebilir. Ancak her hayatın bazı zorlukları var, yaşamıyor olsa da. Bundan üç sene önce Vampire'ın ilk bilgisayar uyarlaması Redemption çıkmıştı. Hepimiz çok fazla şey beklemiştik. Ancak sonra anlaşıldı ki oyun sadece senaryosu ortak bir third-person shooter'mış. Makineli tüfekler ve alev makineleriyle sürüyle gelen vampirleri öldürmek sadece 15 dakika eğlenceli geldi ve oyun bir daha oynanmamak üzere bir kenara atıldı.

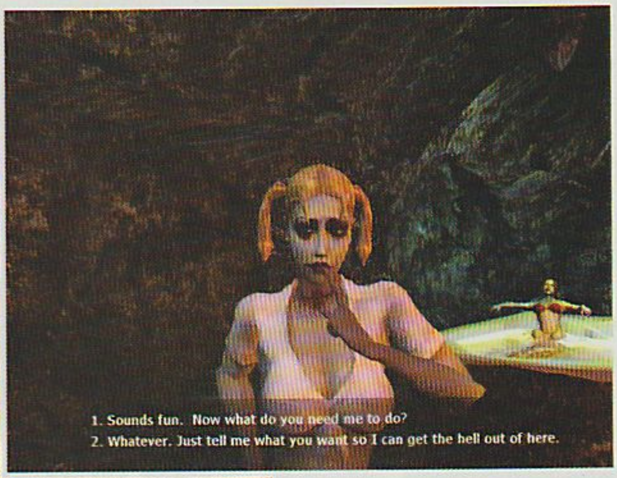
Ancak şimdi durum çok farklı. White Wolf firması



(Vampire'ı yaratan firma) bu işte tek başına değil. Yanına son zamanların en çok sevilen oyunlarından biri olan Temple of Elemental Evil'ın yaratıcısı Troika Games'i almış durumda. Hepimiz biliyoruz ki bu firma Fallout'un da yaratıcılarının hatırı sayılır bir kısmını içeriyor. Bunun içimizi rahatlattığını söylememiz gerek. Çünkü belli ki bu firmadaki arkadaşlar RPG tarzı oyunların masa üzerindeki hallerine ne kadar uygun olması gerektiğini çok iyi biliyor. Çünkü oyunu bilmeyenler bir derece ama daha önce kağıt kalemle oynayan "FRP"ci kesimin (ki bunların içinde ben



Bu oyunda Half-Life 2 motoru kullanıldığını biliyor muydunuz? İyi işte, artık biliyorsunuz.



Yüz ifadelerine dikkat... Yapımcılar istiyor bunu, biz değil.

de varım) gerçeğe uygunluk konusunda belli başlı takıntıları var (benim o kadar yok).

Şimdi huzurlarımızda herkesi memnun edebilecek bir oyun var gibi görünüyor. Teknik özelliklerine daha sonra değineceğim. Şimdi size bu oyunun benim gibi insanları neden memnun ettiğini açıklamak istiyorum.

Elimize geçen az miktardaki bilgiden anladığımıza göre oyunun kuralları tamamen masa üzerindeki oyunlara uygun. Yani önce hangi klandan bir karakter yaratmak istediğinizi seçiyor, sonra da bir karakter kağıdı üzerinde güçlü ve güçsüz taraflarınızı seçebiliyorsunuz. Oyun sırasında istediğiniz an bu kağıda bakarak kazandığınız deneyimleri görebiliyor, ne yapmaya ihtiyacınız olduğunu anlayabiliyorsunuz.

Vampir olmanın karizması

Karakterinizi yarattıktan sonra kendinizi yeni kucaklanmış (embrace kelimesinden birebir çeviridir, vampir yapmak anlamına gelir) genç bir vampir olarak buluyorsunuz. Los Angeles (Melekler Şehri'nin birebir İspanyolca'dan çevirisidir) sokaklarında dolaşmaya başlıyor, varolma amacınızı sorguluyorsunuz. Sorgularken büyük ihtimalle önünüze saldırılmaya müsait birçok adam çıkıyor ve siz onları bir güzel pataklıyor ya da vampirlere has konuşma yetinizle ikna ediyorsunuz. Her iki koşulda da karakteriniz gelişiyor. Duruma göre ya gölgelerde gizlenen sinsi ve ani saldırılar yapan bir vampir, ya da güzelliği ve konuşmasıyla önünde bütün kapıların açıldığı ve karşısında insanların istemsizce diz çöktüğü bir irade duvarı olabilirsiniz. Yani özetle Deus Ex'te olduğu gibi önünüze çıkacak olan sorunları çözmenin birden fazla yolu var. Onları bulmak ise size kalmış.

Teknik özelliklere gelince. Bir bomba da burada var. Oyunun programcıları Half-Life 2 motorunu kullanmışlar. Hatırlıyor musunuz zamanında ne kadar çok beğenmiştik bu motor ile yapılmış grafikleri. Tabii bu günler Half-Life 2'nin geçen ay çıkacağı zamanlardaydı. Hatta sırf bu oyun için ayrıca ekran kartları da yapılmıştı. Sahi ne oldu şimdi o ekran kartlarına? Neyse, bütün bu gelişmelerden sonra, daha yakın bir zamanda çıkacak olan Bloodlines, Half-Life 2'nin çıkmasını beklemeye başladı. Nisan ayında bu oyun çıkacağına göre, Bloodlines da bundan daha sonra, söylenilene göre 2004'ün ikinci çeyreği içinde çıkacakmış. Geç çıkacak olmasına rağmen görüntülere bakarsanız bu motoru çok iyi kullanmış olduğuna karar verebileceğiniz Troika firması özellikle insanların yüz ifadelerine dikkat etmiş. Bir sokak kızının sizin kim olduğunuza ve neye benzediğinize göre yüzünün şeklinin değişmesi oldukça etkileyici bir görüntü. Umarız bu iki oyundan sonra bu özellikleri diğerleri de kullanır da biz de daha kaliteli oyunlar oynayabiliriz.

Oyunun diğer teknik özellikleri hakkında pek az şey biliniyor. Gotik bir atmosferde geçen bir oyuna nasıl müzik kullanacaklarını merakla bekliyoruz. Bundan önceki Redemption'ın da müzikleri güzeldi. Senaryo hakkında da pek fazla şey bilinmezken vampir klanlarının kendi aralarındaki savaşı konu alacağı tahmin ediliyor. Oyunu ben ve gotik oyun seven birçok insan merak ediyor. Umalım da güzel olsun.

Serkan Ayan

Psikologların dikkatine!

Burada anlattığımız şeyler tamamen hayal ürünü olup gerçekte vampir diye bir şey yoktur. Bütün bu olanların aslında bir bilgisayar oyunu olduğunu ve bunu ayırt etme yetisine sahip olmayan çocukların odalarından dışarı çıkarılmamaları gerektiğini düşünüyorum. Ayrıca kendisini bir vampir zannetmesiyle bir Amerikan askeri zannetmesinin arasında pek az fark var. Hatta çoğu koşulda asker zannetmesi daha kötü olabilir. Bu açıdan bakıldığında bu oyun zararlıdan çok yararlı. Demek istediğim çocuğun ciddi psikiyatrik rahatsızlıkları varsa bile kendisini kötü adamların kanını emebileceğine ya da onları konuşarak ikna edebileceğine inandırması, bir silah alıp herkesi kafasından vurabileceğine inanmasından daha iyidir. Zamanınızı ayırdığınız için teşekkür ederim. İyi çalışmalar.

Oyuncunun zeki, çevik ve ahlaklı olanı

Bu hafta ProGamer CD'sinin ana teması spor oyunları. FIFA 2004, PES 3, NBA derken birden ortalık şenlendi. Sporun güzel yanı, seyirci olarak da insanı eğlendirebilmesi ama biz bu kez seyirci kalamadık. Hepsini topladık, CD 15'i yaptık. Neyse, artık önümüzdeki CD'lere bakacağız...

demo



FIFA Soccer 2004

Sizden gelen yoğun istek üzerine 35 MB'lık FIFA 2004 demosunu yeniden veriyoruz. Almadan önce herkes bir kere denemiş olsun ve bu haftanın bombası PES 3 ile karşılaştırabilsin diye.

Pro Evolutuion Soccer 3

Geçen hafta dergimizde ön incelemesini yaptığımız bu oyunun demosunu da sizinle paylaşmak istedik. Biz oynadık, oldukça güzel yapılmış. Size de tavsiye ediyoruz. Daha fazla bilgi için geçen sayımıza bakabilirsiniz.

Teenage Mutant Ninja Turtles

Çocukluğumuzu süsleyen kaplumbağalar yine bilgisayarlarımızda. Ancak bu sefer XIII'te olduğu gibi çizgi film formatında. "AH!" "Twarp" gibi sesler çıkartıyorlar. Demo oyunun kısa bir özeti gibi ve oldukça eğlenceli.

CD'nizin autorun'ı başlatmaması durumunda: 'Bilgisayarım'dan CD sürücünüze, buradan da "Demo" klasörüne girin ve istediğiniz demonun olduğu klasöre giderek dosyayı çalıştırın. Cd ile ilgili problemlerinizi progamer@progamermag.com'a yazın.

Call of Duty – Dawnville

Bu ikinci demda, küçük bir kasabada sıkışıp kalmış ekibimizle, dar mekanlarda çarpışmanın stresini yaşayacağız.

Battle Engine Aquila

Battle Engine Aquila uçak simülasyonunu RTS'ye monte etmiş bir oyun. Savaşın hain yüzü de aramızda.

Büyük Çarpışma

İşte bir Türk yapımı oyunumuz CD'mizde! Basit olmasına rağmen bu shooter oldukça keyifli. Olcay Sonkurt'a teşekkürler!

Brixout XP

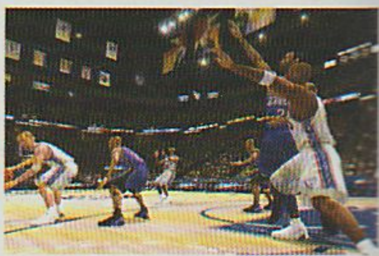
Eskiden beri oynanan Blockout oyununun 3d versiyonu. Demoda sadece bir bölüm oynanabiliyor.

araç

- CASpeed
- FP Win
- Spybots
- VCSdemo

ScreenShots

- Billy Hatcher
- Blood Will Tell
- Looney Tunes
- Painkiller
- SSX 3
- Tribes: Vengeance
- Beyond Good and Evil
- Celtic Kings
- Echelon
- Final Fantasy
- Tales of Destiny 2
- Tropico
- Zone of Enders: 2nd Runner



NBA Live 2004

Futboldan hoşlanmayan bütün sporseverlerin nefesini tutarak beklediği bir oyun.

NHL 2004

Birçok oyun gurmesi tarafından en iyi spor oyunu serisi addedilen NHL'in 2004 sezonu versiyonu piyasada.

video

Lineage 2

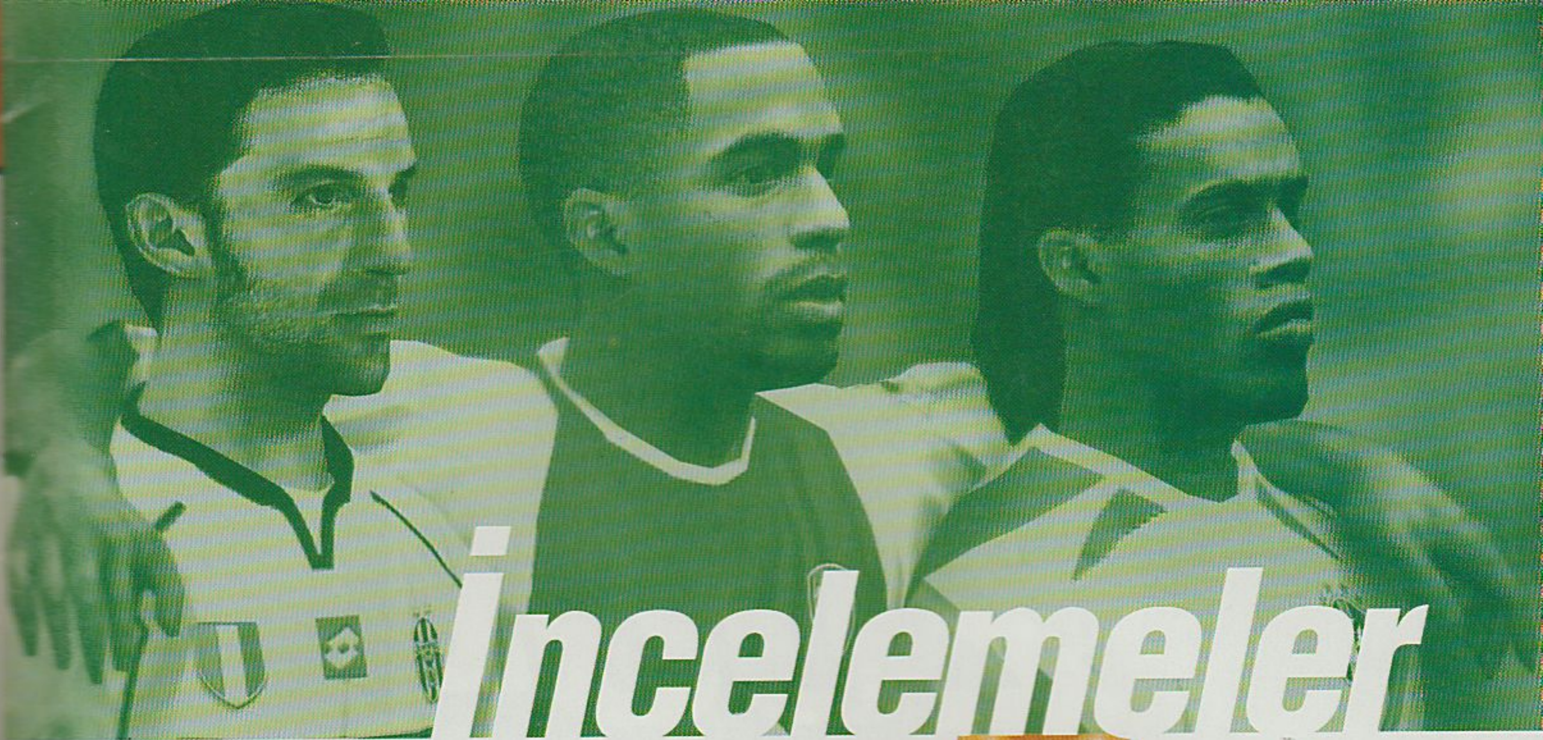
Gelecek yılın ortasında çıkacak olan bu oyun MMoRPG. Görülenlere göre sıradan bir oyun gibi görünüyor. Ancak böylesi oyunların grafikleri çok az şeyi ifade ediyor. Çıkana kadar bir şey söyleyemeyiz.

Painkiller

Max Payne'e mi ithaf edilmiş bilinmez, bu oyun bullet time konusunda iyi olacağını göstermek istiyor. Ancak programcıların bilmediği şey bu teknolojinin 1999 yılında bulunduğu ve artık eskimek üzere olduğu.

Medal of Honor Pacific Assault

Üç videoluk bu seri, oyunun vaad ettiklerini iyice anlamanıza yetecek türden. Yeni teknolojiler ne güzel şeyler...



İncelemeler

RAKAMLARIN DİLİ

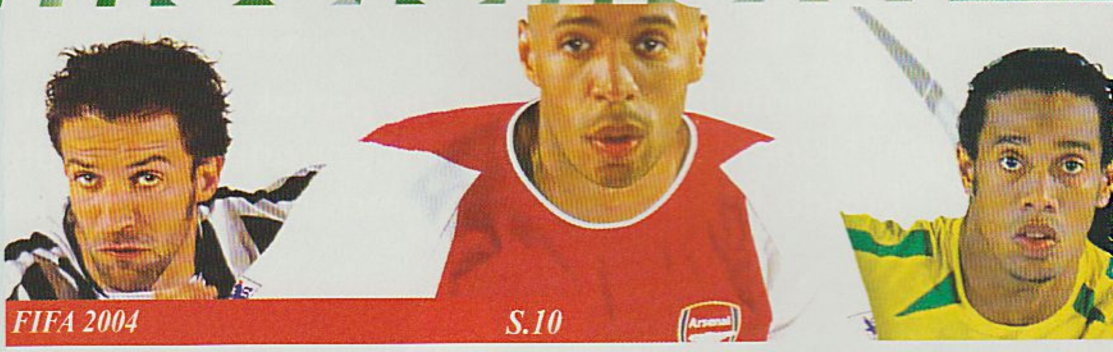
100 - 85: Kolay kolay her oyuna kısmet olmayacak bir mertebe. Hele de 90 ve üstü puan almışsa, hiç vakit kaybetmeden edinin.

84 - 70: Tüm oyun dünyası çapında olmasa da kendi türü içinde klasikler arasına girecek kadar iyi.

69 - 50: Belki çok kötü değil, hatta bu türü sevenler gönül rahatlığıyla vaktini ayırabilir. Ama yıllarca unutamayacağınız bir deneyim olmayacak.

49 - 30: Vasatın altında kalan oyunlar. Yapacak hiçbir şeyiniz yoksa başına geçip biraz vakit öldürebilirsiniz. Ama bu sürenin uzunluğu konusunda hiçbir garanti vermiyoruz.

29 - 0: İsmini duyduğumuz anda koşarak uzaklaştığımız oyunlar. Bu sayfalarda incelemelerinin tek gerekçesi sizi korkunç bir hata yapmaktan korumak olabilir.



FIFA 2004 S.10

Kültür ve Fizik

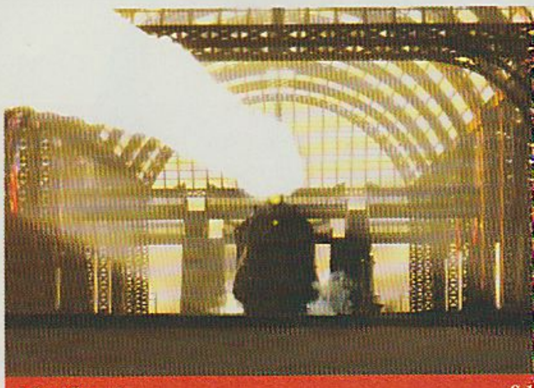
Aralarına bağlaç girince birbirinden bu kadar uzaklaşan başka iki kelime daha yoktur. Kültür-fizik deyince beden eğitimi derslerini hatırlayan, Milli Eğitim Bakanlığı müfredatına uygun bir ortaokul eğitimi almış biz sıradan insanlar, bu iki kelime arasındaki çizgiyi kaldırıp yerine "ve" bağlacı koyarak mesela "ideal sevgili" tanımımızı ortaya koymuş olabiliriz; "kültürlü ve fiziği yerinde" biridir o...

Ama konumuz kültür-fizik. İkincisiyle ilgili bir oyun yapıldığında oraya da değiniz ama FIFA 2004 masamıza kadar gelmişken, çeşitli kereler Ali Sami Yen'de oynayıp seyircilerden Türkçe tezahüratları dinlemişken, gerçek hayatta Olimpiakos'a yenilmenin acısını oyundan çıkarmışken (özetle; bu kadar gaza gelmişken) kültürlü sevgiliyi neyleyelim...

Belki de abartıyorum, aslında bu hafta ofisi stadyuma dönüştürecek kadar ilgi gösteremedik FIFA'ya. Çünkü elimizde başka sağlam seçenekler de vardı. Railroad Tycoon 3 ve son anda yetişen Civilization III'ün genişleme paketi Conquests, ruh hali işin sadece "kültür" tarafını kaldırabilecek durumda olan arkadaşlarımızın gözlerini kararttı. Başka şeyle ilgilenmediler. Bunlardan biri olan Burçin'in aramıza yeni katıldığını da yeri gelmişken belirtelim. Ama siz "hoşgeldin" mesajlarınızı haftaya saklayın çünkü daha bir e-posta hesabı yok çocuğun (yazıık).



Civilization III: Conquests S.16



Railroad Tycoon 3 S.1

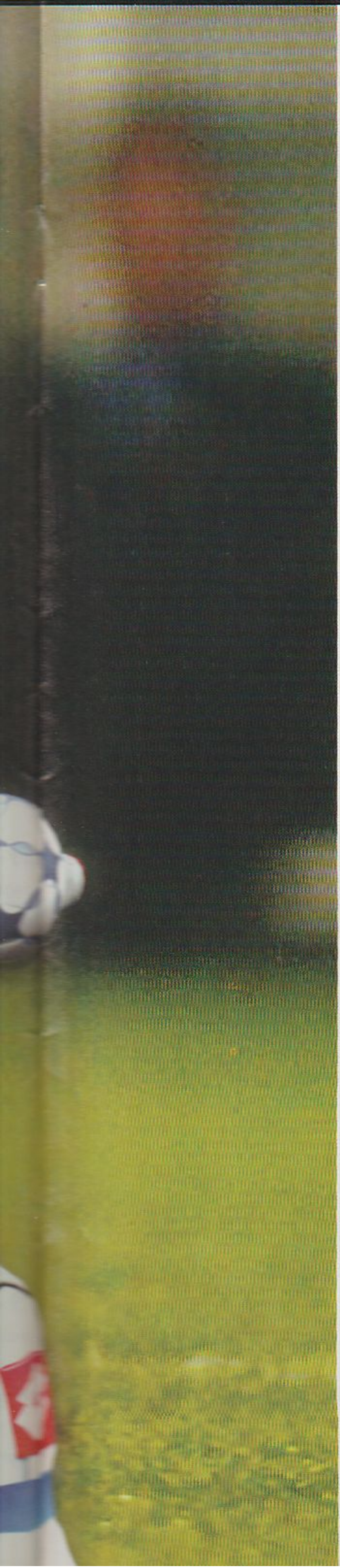
FIFA 2004

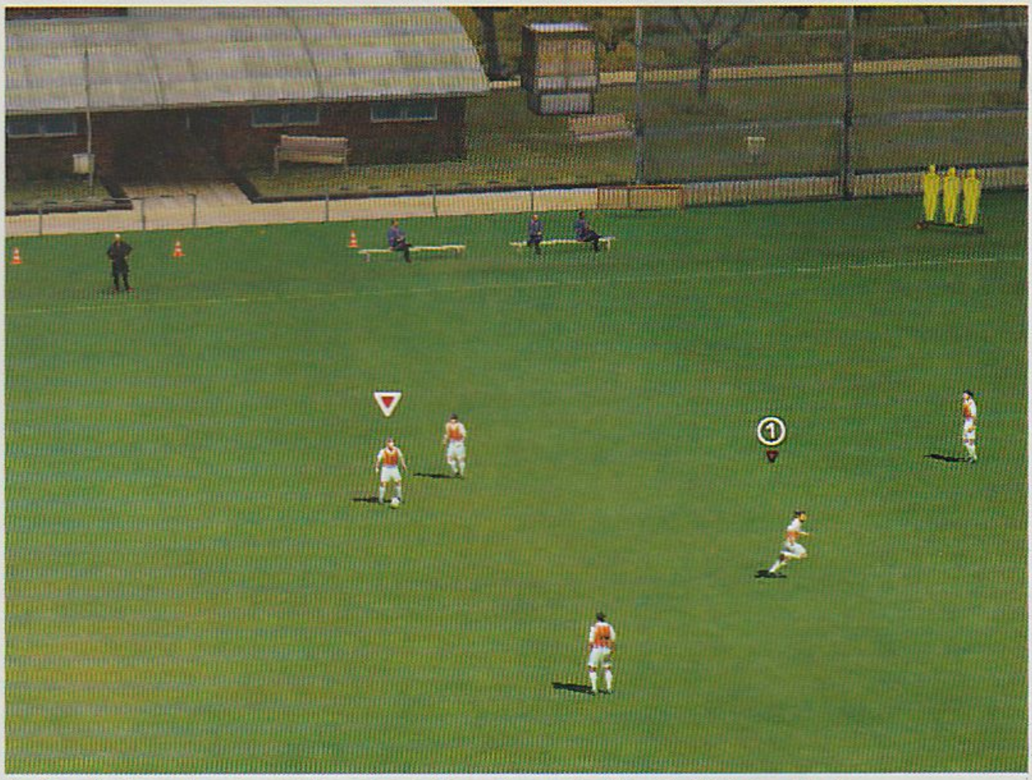
TÜR: Spor **ÜRETİCİ:** EA Sports **DAĞITIMCI:** EA Games / Aral İthalat fifa2004.ea.com **SİSTEM GEREKSİNİMLERİ:** 600 MHz işlemci, 128 MB RAM, 32 MB ekran kartı, 880 MB hard disk alanı

Geçtiğimiz sezonu pek de parlak bitirmemişti ama FIFA nihayet yeni fikirler transfer ederek toparlanmayı akıl etti. Merak ettiğim, bunda PES 3'ün PC'ye çıkmasının ne kadar katkısı olduğu...









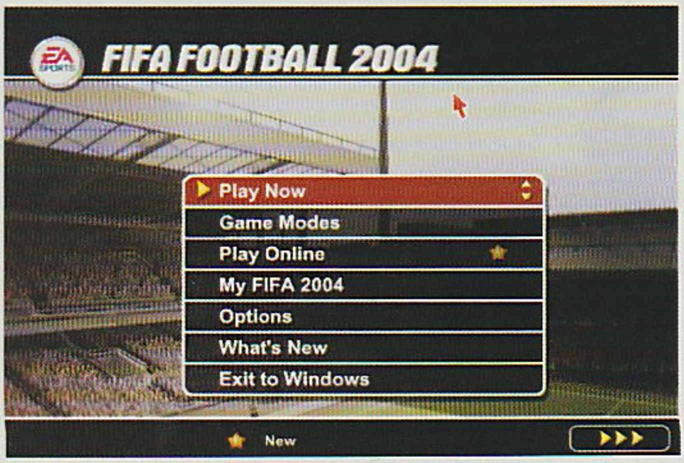
Practise modunda oyuncularınız huzur içinde oynarken siz de topsuz alan oyunları gibi yeni özellikleri deneyebilirsiniz.

Bana mı öyle geliyor yoksa bu sene FIFA biraz geç mi kaldı? Baksanıza Fener klasik sezon başı çıkışını tamamlayıp düşüşe geçmiş, Fatih Terim her kötü maçtan sonra suçu hakemlere atmaya başlamış, Beşiktaş da şampiyonluğu çoktan garantilemiş gözüküyor. Evet geç kalmış olsa gerek. Ama EA Sports'un Kanadalı geliştiricilerinin bu sene epey işi vardı. Seri onuncu senesine yaklaşırken artık bir şeyleri değiştirmenin vakti gelmişti. Son birkaç FIFA daha iyi grafikler dışında hiçbir şey sunmadı. Aslına bakarsanız seri çizgisini düşürdükçe düşürdü. FIFA hayranlarına "Hangi FIFA en iyisiydi?" diye sorduğunuzda cevap ya FIFA 98 olur, ya da FIFA 99 ama kimse 2000 ve sonrasındaki FIFA'ların daha iyi olduğunu iddia etmez. Hatta herkesin FIFA 2003 için serinin en kötüsü diyeceğinden şüphem yok. FIFA'yı bugüne kadar ayakta tutan, bir marka olarak çok güçlü olması ve PC için adam gibi futbol oyunları çıkmamasıydı.

Ama FIFA daha fazla böyle devam edemezdi. Çünkü PlayStation'da efsane haline gelen Pro Evolution Soccer'ın üçüncüsü bu sefer PC'ye de geliyor. Nihayet FIFA gerçek bir rakip ile karşılaşacak ve FIFA 2004'deki yeniliklerin bence önemli sebeplerinden biri de bu.

Organik animasyonlar

Şimdi FIFA 2004 ile gelen yeniliklere tek tek göz atalım. Önceki FIFA'larda oyuncuların hareketleri belli sayıdaki hazır animasyonla sağlanıyordu. EA Sports; Henry, Ronaldinho gibi dünyaca ünlü birkaç futbolcuyu stüdyoya doldurup "motion capture" tekniği ile hareketlerini animasyona çevirip oyuna uyguluyordu. Sonuçta animasyonlar sayıca bol olsa da 3-5 maç yapınca hepsini görmüş oluyordunuz ve hareketler kendini tekrar edip duruyordu. FIFA 2004'de tamamen farklı bir sisteme gidilmiş. Artık



Fifa 2004'ün menüleri seri içinde en kullanışsız ve biçimsiz olanı.



Oyunda milli ruhu maksimum hissedebileceğiniz maç bu. Galatasarayın milli takımla eş güçte olması tartışılır tabi



Bu şık hareketi yapan yakışıklının bizim Şaban ehhöhmm.. yanlış oldu, pardon Hakan Şükür olduğuna inanmak zor.

oyuncuların hareketleri hazır kalıplardan değil pozisyona göre birbirini tamamlayan küçük animasyon parçalarından oluşuyor. Böylece oyuncular bir hareket yaptığında topa, rakip oyunculara ve pozisyona göre farklı animasyonlar çıkıyor karşımıza. Bu sayede oyuncularımızın hareketleri ve dolayısıyla oyunun bütünü daha gerçekçi gözüküyor. Gelişme gözle görülür olsa da, FIFA animasyon çeşitliliği olarak hala PES'in gerisinde. Çünkü PES'deki inanılmaz pozisyon çeşitliliği FIFA'da yok. Belki PES'deki kadar değişik pozisyonlar olsa FIFA'daki minik adamcıklarımız da çok daha enteresan hareketler yapacaklar.

Top fizikleri

Lise fizik derslerinde uyumak yerine öğretmeni dinleyen herkes küre biçimli cisimlerin ilginç dinamiklere sahip olduğunu bilir. Üstelik futbol topu denen yaratık, içi hava dolu olduğu için yuvarlanır, zıplar, kendi başına bıraksanız kimbilir daha ne şaklabanlıklar yapar… Ama EA Sports'un bu basit gerçeği fark etmesi 9 senesini aldı. Bugüne kadar futbolcu ayağının doğal bir uzantısı gibi görünen FIFA topları nihayet özgürlüğünü kazandı. Artık top fizikleri tamamen kendi başına hesaplanıyor. Mesela futbolcular depar atarken topun daha fazla açıldığını ve yakındaki bir oyuncunun açılan topla direkt şut bile çekebildiğini görebiliyorsunuz. Bugüne dek rakip oyuncu ile topun ilişkisi topu çelmek ile sınırlıydı ve bunu yaptığında top onun ayağına yapışıp kalırdı. Artık bir oyuncunun ayağına kayıp topa müdahale edince topun müdahaleye göre ayaktan çıktığını görüyorsunuz ama kayan kişide kalmıyor. Gittiği yöne göre kim yakınsa topu kontrol ediyor. Burada tek rahatsız edici olan, topa kayan oyuncunun ayağa kalkmaktaki aşırı yavaşlığı. Defansın genelinde bu sorun var zaten. Kaymadan topa müdahale etmiş olsa da oyuncu genelde oyundan düşüyor ve kendine gelmesi birkaç saniye alıyor. Bu yüzden defansta çok daha dikkatli olmak lazım. Rakibe müdahale ettiğinizde başarısız olursanız bir anda rakibinizi kaleciniz ile karşılıklı harmandalı oynarken bulabiliyorsunuz. Ama korkmayın genelde gol olmuyor.

Topsuz alan

İşte dualarımız gerçek oldu. Yıllarca FIFA'da topsuz alanda dikilen mumlara deli olup dururduk. Ama artık oyuncular top ayaklarında değilken de bir şeyler yapabileceklerini fark etmiş. Siz topu sürerken diğer oyuncular da ilerleyip pozisyon alma çabasındalar. Hatta "Q" tuşu ile oyunculardan birini depara kaldırıp koşu yoluna pas bile verebiliyorsunuz. Hala gerçek oyuncular kadar hareketli olmasalar da atak yaparken diğer oyuncular ilerlemenize yardımcı oluyor ve defansta kademe alma çabasına giriyorlar. Ayrıca "Z" tuşu ile pozisyona yakın ve müsait oyunculardan birini seçip onu yönlendirebiliyor ve havadan kısa paslarla defansın bir kademe ilerisine isabetli paslar atabiliyorsunuz. Bu özelliğe alışmak zor olsa da atak yaparken çok faydalı olabiliyor. Gerçi oyunda ciddi bir ofsayt sorunu var ve defansın arkasına pas atma girişimleri pek başarılı olmuyor. Her ofsayta düşüşümde Beşiktaş – Sparta maçını hatırlayıp "Hepiniz mi İlhan'sınız be!" diyesim geliyor. Belki zamanla bunun da kolay bir yolunu buluruz. Ama hala PES'deki akılcı pasların oyuna kattığı zevkten mahrumuz.

Oynanıştaki incelikler

FIFA serisinin PES'e göre en zayıf yanı oynanışta üzerine çalışıp uzmanlaşabileceğiniz incelikler olmamasıydı. Yani oyun hep A, S, D tuşlarıyla düz oynanıp dururduk. Eskiden Alt tuşu ile top ile kayan rakibin üzerinden zıplama veya kendi çevrenizde dönerek rakibi geçmek gibi artistlik hareketler vardı ama bu iki hareketi tekrarlaya tekrarlaya aynı basit golleri atmak ve yemek can sıkıcı

oluyordu. Bu sefer EA Sports oyuna Freestyle isminde yeni bir özellik eklemiş. Top sizdeyken "Shift" tuşuna basarsanız adamınız artistik hareketler ve küçük deparlarla klasını konuşturuyor. Tabii bu hareketlerin başarısı adamınızın konuşturacak ne kadar klası olduğuna da bağlı. Sonuçta Hakan'dan Sergen'in yaptığı hareketleri yapmasını bekleyemezsiniz, kayar düşer illa ki. Ama Freestyle'ın pek hoşuma gittiğini söyleyemem. Çünkü "Shift" tuşuna bastığınızda adamınız ne kadar kıvrak hareketler yapsa da bu defans oyuncusunun topu çalmasını zorlaştırmış gibi durmuyor ve oyuncunuzun hangi yöne gideceğini kontrol etmek çok zor.

Oyun içi taktikler

Oyuna eklenen yeni bir özellik de oyun içinde tek tuşla taktik değiştirme ve önceden hazırladığınız taktikleri uygulama. Oyunda "Z" ve "C" tuşları ile taktik değiştirebiliyorsunuz. Böylece ayar menüsüne girip çıkmanız gerekmiyor. Özellikle multiplayer oynarken rakibin "Bir saniye abi taktik değişicem" diye oyunu yarıda bölmesi kadar sinir bozucu bir şey yoktu. Ama asıl yenilikçi olan hazır taktikleri uygulama. Bu taktikleri siz belirleyemeseniz de korner veya serbest vuruş kullanırken hazır taktiklerden birini seçip uygulayabiliyorsunuz.


Fifa 2004'ün grafikleri çok iyi. Sık sık böyle muhteşem görüntülerle karşılaşıyorsunuz.

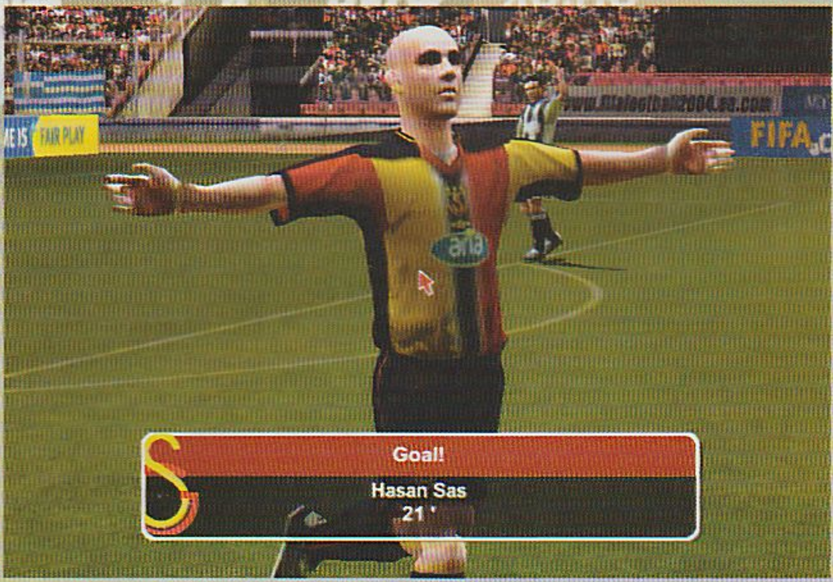
FIFA 2004'ün yeniliklerini anlatmaya devam edersem sanırım siz de ben de bayılıp kalacağız. Bu yüzden biraz oyun deneyiminin kendisine gelelim ve geriye kalan yenilikleri bu şekilde anlatalım. FIFA 2004 yine 2 CD olarak geliyor ve bitmek bilmez kurulum süresinin ardından mükafat olarak sizi müthiş bir video bekliyor. Video'nun hemen ardından ana menü ve yeni FIFA müzikleri karşımızda. Bizi açılışta karşılayan şarkı Kings of Leon'dan "Red Morning Light", FIFA ruhuna uygun, hareketli ve heyecan veren bir şarkı. Oyunu oynadıkça Radiohead'den Tribalistas'a, Paul Van Dyk'dan Dandy Warhols'a dünyanın dört bir yanından müziklerle coşuyorsunuz. Ağırlık yine İngiliz gruplarda olsa da şarkı listesinde Japonya veya İsveç'ten birilerinin olması çok hoş. Üstelik bütün şarkılar çok iyi. Zaten oyun ses ve müzikten tam puan alıyor, bu konuda rakip tanımıyor.

Yönetim istifa

Ama oyunun müziklerinin yarattığı coşku kısa sürede oyunun menülerinde kaybolmanızla sona eriyor. Bugüne kadar gördüğümüz en kötü FIFA menüsü bu. Ne nerededir çözene kadar oyunun birçok özelliğini kaçırıyorsunuz. Hele Career modundayken bu adamlar hiç mi

FIFA 2004 STADYUMLARI

TAKIM	ÜLKE	STADYUM
Man Utd	Yngiltere	Old Trafford
Real Madrid	Yspanya	Santiago Bernabeau
Olympique Lyonnais	Fransa	Municipal De Gerland
Inter Milan	Ytalya	San Siro
Barcelona	Yspanya	L'Estadi (Camp Nou)
Arsenal	Yngiltere	Highbury
Juventus	Ytalya	Stadio delle Alpi
B Dortmund	Almanya	Westfalenstadion
Valencia	Yspanya	Mestalla
Roma	Ytalya	Stadio Olimpico
Bayer Leverkusen	Almanya	BayArena
Liverpool	Yngiltere	Anfield
Paris St Germain	Fransa	Parc des Princes
Ajax	Hollanda	Amsterdam Arena
RC Lens	Fransa	Stade Félix Bollaert
Galatasaray	Türkiye	Ali Samiyen
Anderlecht	Belçika	Constant Vanden Stock
Chelsea	Yngiltere	Stamford Bridge
Marseille	Fransa	Stade Vélodrome
Hamburg	Almanya	AOL Arena
Benfica	Portekiz	Estadio da Luz
Atletico Madrid	Yspanya	Calderon
AC Milan	Ytalya	San Siro



Hasan Şaş'a yapılan modelleme korkunç. Gece rüyalarınıza girer maazallah.

oyun menüsü görmemiş dedirtiyor. Bu sene FIFA eski senelere göre daha fazla oyun moduna sahip. Oyunda tam 23 lig var. Ama boşuna sevinmeyin bunların içinde Türk Ligi yine yok. Belçika, İsviçre, İskoçya gibi kendi ülkesi dışında kimsenin ilgisini çekmeyecek ligler varken, bir tane bile Doğu Avrupa liginin olmaması hayal kırıklığı yaratıyor. Üstelik oyundaki turnuvaların hepsi de ulusal kupalar. UEFA lisansı olmasa bile ismini kullanmadan Şampiyonlar Ligi benzeri bir kupa eklenebilirdi. Hadi bunu da geçtik, bir Dünya Kupası seçeneği olmamasının mazereti ne? FIFA'da Dünya Kupası illa 4 senede bir mi olmak zorunda? Rasgele kurallar ve bugünün kadrolarıyla dünya kupası oynamak isterdim ben açıkçası.

Oyunda milli takımımız haricinde "Rest of World" seçeneği altında Galatasaray bulunuyor. Her şeyden önce bu "Rest of World" sözü yıllardır sinirime dokunur, "Other Countries" falan demek çok mu zor? Üstelik nerede Beşiktaş ve Fenerbahçe? Dört takımı bulunan Yunan Ligi dışında diğer ülkelerin genelde birer takımı var. Nerede Stau Buchrest, nerede Kızılyıldız? Koca Güney Amerika, Boca Juniors ve River Plate'den mi ibaret? FIFA 2004'ün bu konuda çok kısa kaldığı açık. Ama siz www.fifacenter.org adresini takip edin. Mutlaka çok yakında bir Türkiye Ligi çıkacaktır. EA'in eksik bıraktığı oyuncular tamamlar elbette.

Yeni oyun modları

FIFA 2004'ün en çok merak uyandıran özelliği, yeni kariyer moduydu. Ama kendisi tam bir hayal kırıklığı. Menajerlik hissini bir parça olsun alamıyorsunuz. Her şeyden önce menüler korkunç. Transfer metodu önceki oyunlardan farksız. Lig lig, takım takım dolaşıp kendinize oyuncu arıyorsunuz. Adam gibi bir transfer ekranında satılığa çıkmış oyuncuları göstermiyor. Antrenman opsiyonları çok basit ve komik. Üstelik adamlarda bir gelişme oluyormuş gibi gelmedi bana. Takım kadrosunu gördüğünüz ekran 11 oyuncuyu bir arada göstermeyi bile beceremiyor. Takımı kurmak için 4 sayfalık menüde bir aşağı bir yukarı gidip duruyorsunuz. Fikstür ve tablolar alakasız bir yerdeki kötü hazırlanmış ekranların içinde. Kısacası kariyer modunda sayfa sayfa dolaşıp aşağı yukarı kaydırmalardan başka bir mücadele yok. Üstelik İngiltere 3. liginden bir takım alıp Premier Lige çıkartmayı falan unutun. Zayıf takımlarla oynamak çok zevksiz ve hemen sıkılıyorsunuz.

Oyunda dört dörtlük olmuş diyebileceğim tek mod antrenman "Practise" modu. Bu moda girdiğinizde stadyumda değil, yan sahalardan birinde oynuyorsunuz ve adamlarınız antrenman formaları ile sahaya çıkıyor. Kuş sesleri dışında bir ses olmadan rahatça antrenman yapıyorsunuz. Böylece koçun komutları ve topun sesini çok net duyuyorsunuz. Zaten FIFA 2004'de seslerin ne kadar iyi olduğunu en iyi antrenman modunda anlıyorsunuz. Ayrıca menüleri de çok kullanışlı ve kolayca farklı antrenman modlarına geçebiliyorsunuz.

RE RE RE RA RA RA

Oyunda tek bir uluslararası kupa dahi bulunmadığı için Galatasaray ve Türkiye ile ancak dostluk maçı yapabiliyorsunuz. Galatasaray nasıl olmuş bakmak için hemen Arsenal ile bir maç ayarladım. Maç İstanbul'da olmasına rağ-

Kolayından Gol Atmak!

Fifa 2004'de uzaktan şutlarla kolayca gol atabiliyorsunuz. Adım adım inceleyelim...



1 Zorlanmadan ceza sahasının köşelerinden birine yaklaşılır. Çevrenizde ne kadar az defans oyuncusu varsa o kadar iyi.



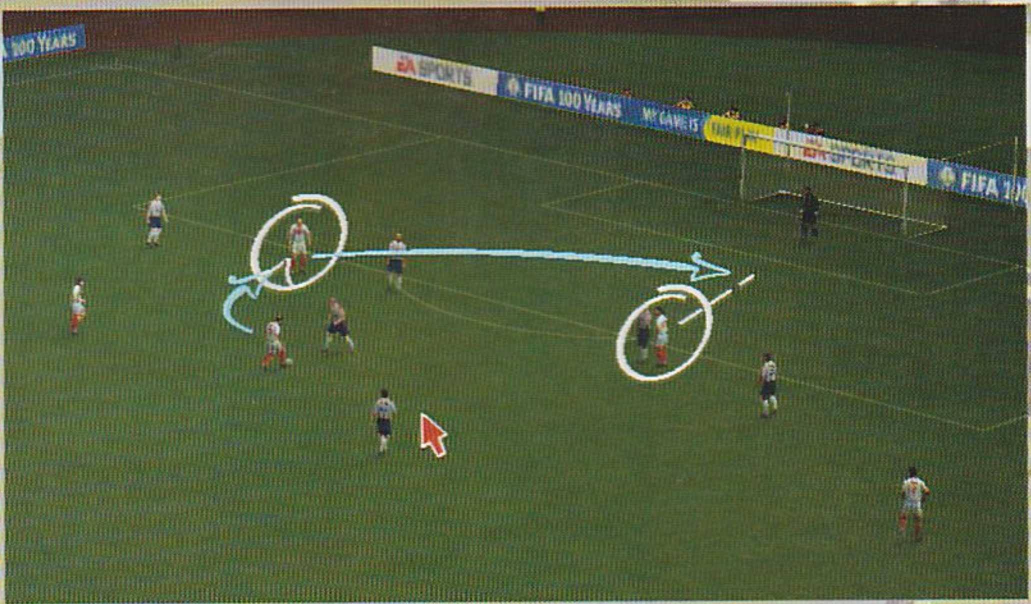
2 Ceza sahasının uzak köşesine doğru dönerek sert bir şut atılır. Fazla abanılmaz ki top tribünlere uçmasın.



3 Kalecimiz uzak şutları yumurtlamaya hazır olduğundan artistik ama faydasız bir uçuş yaparak golü yer.

men ben yine saçma sapan bir statta oynamayı bekliyordum. Ama o da ne… Oyuncular sahaya çıktı ve burası Ali Sami Yen. Üstelik tribünler "RE RE RE RA RA RA! GASSAY GASSAY CİMBOMBOM!!!" diye inliyor. Bu, FIFA 2003'ten de tanıdığımız bir görüntü ama birebir yapılmış olması bir yana, stadyumdan görülen çevre binalara kadar her şeyin gerçeğe uygun olması gözlerimi yaşarttı açıkçası. Ama bu "İnönü neden yok diye" hayıflanmam ile son buldu.

Oyuncuların göz alan stada giriş töreni ve maçın başlayışı ile FIFA 2004 grafik olarak ne kadar iyi olduğunu gösterdi. Gerçi ben son FIFA'larda oyuncuların üzerindeki kaplamaları 'gerçekçi'den çok çamurumsu buluyorum. Bir spor oyununda grafikler daha parlak ve sade olmalı bence. Ama bu zevk meselesi olduğundan kararı size bırakıyorum.



Gollerin tekrarında çıkan ve pozisyonu gösteren el çizimleri çok hoş bir detay olmuş.

Paslaşamamak

Oyunu oynamaya başladığınızda ilk fark edeceğiniz şey paslaşmanın oldukça zorlaştığı. Artık her pas yerini bulmuyor ve defans, topları kesme konusunda daha başarılı. Bu bence çok iyi bir gelişme. Gerçek maçlarda oyuncuların tıkanıp kaldığı, pas çıkaramadığı pozisyonları birebir yaşıyorsunuz ve sık sık yerini bulmayacağını bildiğiniz halde umutsuzca pas çıkarıyorsunuz. Bu FIFA 2004'ün yeni topsuz alan oyunlarını daha da önemli kılıyor.Ama paslaşmadaki diğer bir zorluk adamların her zaman istediğiniz yere pas atmaması. İyi takımlarda bu sorunu daha az yaşıyorsunuz ama zayıf bir takım aldınız mı istediğiniz adama pas atmak veya orta yapmak tamamen oyuncunuzun paşa keyfine kalmış. Zaman zaman saç baş yolmamak elde değil.



Oyun bu sene biraz daha yavaşlamış gibi. Ayarlardan maçı hızlandırmak mümkün olsa da maç sırasında adrenalini arttıracak kadar hızlanamıyorsunuz. Bu biraz da oyunun yeni yapısı yüzünden alınmış bir karar gibi. Sonuçta topsuz alan oyunları ve kolay pas çıkaramamak daha fazla düşünerek oynamanızı gerektiriyor. Belki oyun artık daha gerçekçi ama daha eğlenceli gibi gelmedi bana.

Dışarıdan asılmak

Gelelim gol atmaya. FIFA 2004'de geçen senelere göre dışarıdan gol atmak çok kolaylaşmış. Özellikle uzak köşeye doğru çekilen şutlar çok kolay giriyor. Ceza sahasının önündeki 5 metrelik alan şut gücünü doğru ayarlamaya alışmış her oyuncu için penaltı gibi. Buna karşılık ortalara kafa atmak, ceza sahasının içine kısa paslarla girmek çok zor. Üstelik bu pozisyonlarda kaleciler panter kesiliyor. Mesela ilk denememde alışana kadar 3-4 kere saçma sapan geri pas hatası yaptım ve hepsinde rakip altı pasın önünden topu dışarı attı veya kaleci kurtardı. Topsuz oyun ve Freestyle'ı kullansanız bile oyunda pozisyon yaratmak oldukça zor. Bir de az sayıdaki pozisyonda gol atamayınca ister istemez işi dış şutlara bırakıyorsunuz ve oyunun tadı kaçıyor. EA Sports'un en kısa sürede bir yama ile bu dengesizliği düzeltmesi gerekiyor.

Yama İsteriz!

Oyunda yama gerektiren tek şey bu değil. FIFA 2004'de çözünürlüğün aksine grafik detayları ayarlanamıyor. LAN ve Direct IP üzerinden multiplayer opsiyonu yok. Kontroller değiştirilemiyor. Hatta Replay'leri kaydetme seçeneği bile yok. EA Sports bunları düzelten bir yama çıkaracağını duyurdu. Ama bu yine de oyunun piyasaya böylesine önemli özelliklerden yoksun olarak çıktığı gerçeğini değiştirmez.

Hakem kararı

FIFA 2004'de bir şeylerin değiştiğini görmek güzel. Gerçekçilik uğruna eğlenceyi kaçırsa, korkunç menüleri ve eksik bir dolu özelliği olsa da FIFA 2003'ün ardından 2004 ilaç gibi. Ama bana öyle geliyor ki Pro Evolution Soccer 3 çıktıktan sonra kimse bu ilacı içmek istemez. Ama serinin hareketlenmesi FIFA 2005 için bizi umutlandırıyor.

M. İberia Aydın

PRO PUAN

✓ Oyuna bir dolu yenilik eklenmiş. Sesler ve müzikler süper.

✗ Yenilikler tam oturmamış, dengesizlikler var, bir dolu özellik yamanmayı bekliyor.

Geçen seneden çok daha iyi olsa da Fifa serisinde yapılması gereken daha çok şey var.

71



Civilization III: Conquests

TÜR: Sıra tabanlı strateji **ÜRETİCİ:** Firaxis **DAĞITIMCI:** Atari www.civ3.com **SİSTEM GEREKSİNİMLERİ:** 550 MHz işlemci, 128 MB RAM, 650 MB hard disk alanı

Medeniyetler kurmak ve diğerlerini yıkmak üzerine düşünmenin vaktidir (yeniden)...



Sid Meier'in ilk Civilization oyununu yapmasının üstünden neredeyse 13 yıl geçti. Arada her biri kendi çıktığı yıllar için klasik olan üç Civilization (Sid Meier'in elinin değmediği onlarca ucuz taklidi saymıyorum bile) bilgisayarlarımıza konuk oldu. Ve bunlardan sonuncusu da bir genişleme paketi olarak sonunda karşımızda: Conquests...

Fraxis ve Breakaway Games'in üzerinde ortaklaşa çalıştığı paketin getirdiği yeniliklerin başında yeni tek kişilik senaryolar ya da oyunun onlara verdiği isimle "fetihler" gelmekte. Bu yeni senaryoların her biri dünya tarihinin belli bir dönemini ve belli önemli olaylarını gözler önüne seren; yeni ırklara, teknolojilere ve yeni kazanma koşullarına sahip birer detaylı alt oyun görünümünde.

Sizi bilmem ama ben Amerika Birleşik Devletleri'nin MÖ 4000 yılında oyuna başlamasının yarattığı tarih karışıklığını hep yadırgamışımdır. Conquests'in özel senaryolarında bu gibi durumlara mahal verilmemekte. Zira her senaryoda o dönemin kendine özgü insan toplulukları yer alıyor. Mezopotamya'da geçen en erken senaryolarda Babilliler, Fenikeliler ve Sümerler'i yönetirken tarihin ilk fabrikalarını ve simya dükkanlarını (yeni şehir yapıları), epik projeleri (yeni teknolojiler) ve kabile konseyini (yeni yönetim şekilleri) hayata geçirmeye çalışacağız. Bu defa endüstri çağından modern çağa değil de, bronz devrinden demir çağına geçmeye çalışırken ekran başında uykusuz geceler geçireceğiz.

Taş devrinde kanser tedavisi?

Pek çok oyuncu, medeniyetini taş devrinden modern çağlara ulaştırmak ve diğerleri önünde teknoloji avantajı kazanmak için, haklı olarak, aceleci davranır. Bu durum da milat yılları başlamadan ortaçağa girilmesi gibi ilginç sahnelere yol açar. Erken özel senaryolarda böylesi durumlarla karşılaşılması güç. Oyunun bu senaryolar için sunduğu değiştirilmiş araştırma ve teknoloji konuları, yeni üniteler, yeni yapılar ve yeni dünya harikaları, senaryonun minimalist havasıyla birleşince insana gerçekten de bronz çağında bir uygarlığın hayatta kalma çabasını yönlendiriyor hissi veriyor. Bunun yanında senaryo ilerleyen safhalarında dünyanın yedi harikasını inşa etme yarışına dönüşüyor. Bunun için de taş rezervlerinin ele geçirilmesi, oyundaki en önemli mücadele haline geliyor.



Diğer senaryolardan birinde Orta ve Güney Amerika'da Aztek, Maya ve İnka toplulukları arasındaki üstünlük mücadelesine karışıyoruz. Üstelik insan kurbanı gibi yeni bir yönetim komutuna ve volkanlar gibi yeni yeryüzü şekillerine şahit olmaktayız. Bu yeni senaryonun getirdiği kurban töreni seçeneği sayesinde düşman bi-rimlerini yakalayıp işçi olarak kentimize taşıyabilmekteyiz. Daha sonra onları tanrılarımıza kurban ederek çeşitli avantajlar kazanabiliriz (Hernan Cortez, Aztek başkenti Tenochtitlan'a girdiğinde ilk dikkatini çeken kentin zenginliği yanında, yüksek merdivenli Aztek tapınaklarının basamaklarının yüzyıllar boyunca akan kandan kırmızıya boyanmış olduğu ve buna eşlik eden ağır bir kan kokusuydu). Ancak diğer kabilelerin insanlarının kurban edildiğini görmek halkımızın moralinde belli oynamalara neden olabilir. Kölelerimiz tükenip de başımız sıkıştığında kendi halkımızdan da kurban verme şansına sahibiz. Ancak bu, halkımızın moralinde ciddi bir düşüşe sebep oluyor. Bu senaryoda ayrıca yeni bir yeryüzü şekliyle, volkanlarla karşılaşıyoruz. Kaynaklar açısından oldukça zengin olan ve kolaylıkla belirlenebilen bu yer şekillerinin (doğal olarak) bir de tehlikesi var.





Periyodik olarak gerçekleşen volkanik patlamalar çevredeki madenleri, birimleri, hatta çok yakına kurulmuş olan şehirleri (kimse Pompeii'den ders almadı mı?) yok edip rastlantısal yönde birkaç karedeki kaynakları haritadan silebiliyor.

Yeni birimler

Orta Amerika senaryosunda bazı yeni kaynaklar ve birimlerle de karşılaşıyoruz. Örnek vermek gerekirse Lamalar ve egzotik kuşlar gibi lüks nesneler halkımızın moralini yükseltirken bazı birimlerin üretiminde de onlara gereksinim duyulmakta. Yeni birimlerden Chasqui Scout adapte olduğu vahşi ormanlarda sorunsuz yürüyebilirken, Silent Hunter isimli birim sayesinde yeni bir kural olan stealth ile karşılaşıyoruz. Böylece birim düşmana gözükmeden hareket ediyor ki bu modern çağ oyunlarında karşımıza Stealth Bomber gibi görünmeden düşman hatlarını vurabilecek birimlerle karşılaşacağımızı gösteriyor.

En ilginç ve detaylı senaryolardan biri gibi görünen Sengoku - Sword of Shogun isimli senaryo bizi Shogun mevkii için mücadele eden 18 klanın Japonya haritası üzerinde 540 tur sürecek olan mücadelesine götürüyor. Bu senaryoda Daimyo ünvanlı bir yönetici biriminiz bulunmakta ki tıpkı satranç şahı gibi bu birimi kaybetmek oyunun sonu anlamına geliyor. Sürekli savaş durumundaki klanları bir araya getirmek ve diplomatik zafer kazanmak imkansız olduğundan "savaş konseyi" harikasını inşa etmeli ve onun sayesinde diğer klanlarla iyi ilişkiler geliştirmelisiniz (politikada en büyük güç korkudur). Portekizli sömürgecilerden edineceğiniz ateşli silahlar ve düşmana görünmeden vurma özelliği olan Ninja birimleri senaryonun ilerleyen aşamalarında stratejinize yön verecek. Ancak oyunu kazandıran en güçlü birimin araştırma yolunun sonundaki Samurai Arquebusier (saldırı gücü 8, savunması 10) olduğu aşikar. Bu da senaryoların ana oyuna zarar vermeden nasıl kendine özgü birimler, teknolojiler ve kurallarla donatılabileceğine güzel bir örnek.



Oyunun arayüzünde herhangi bir değişiklik yok, hâlâ sevimli ve domestik bir danışmanımız var.

Medeniyetler tarihinin 6000 yılını kapsayan oyunumuzun günümüze yakın tarihte geçen senaryosu ise II. Dünya Savaşı'nın Pasifik bölgesini içermekte. Bu senaryonun orijinalliğini sağlamak amacıyla senaryo başında elde bulunan tüm gemilerin adları gerçek tarih kayıtlarından yararlanarak belirlenmiş. Bu senaryo da oyunun tamamen savaş içeren bölümü olarak karşımıza çıkıyor. Ancak Kamikaze saldırısı ya da atom bombası gibi birkaç önemli bilimsel gelişmeyi de beraberinde getiriyor. Oyun Japonya'nın Pearl Harbor saldırısı ile başlıyor ve sürpriz saldırı gereği ilk turu alan Japonya pek çok amfibik saldırı ve bombardıman ile Amerika üretim gücünü ele geçirmeden kazanabildiği kadar çok alan kazanmayı amaçlıyor. Oyunun başında savaşa sürülebilecek pek çok askeri birim sayesinde oyun bir Civilization türevinin sunabileceği maksimum aksiyonu bize getiriyor.

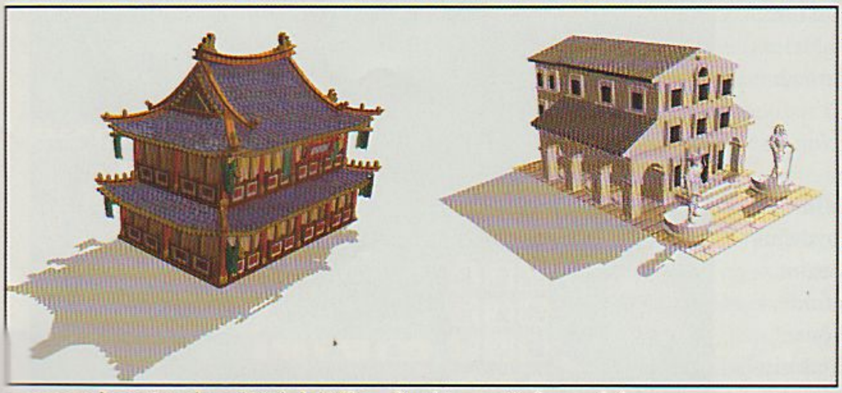
Bir dünyaya kaç lider sığar?

Oyun sadece bu tek oyuncuya göre düşünülmüş senaryolardan ibaret değil. Conquests, multiplayer oynamak ya da bir uygarlığı MÖ 4000 yılından alıp uzaya çıkarmak isteyen oyuncular için de yenilikler barındırmakta. Bunların önde geleni de Bizanslılar, Hollandalılar, İnkalar, Hititler, Mayalar, Portekizliler ve Sümerliler olarak isimlendirebileceğimiz yedi yeni uygarlık; tarımsal ve denizci gibi iki yeni uygarlık tipi; Demigod ve Sid isimli iki yeni zorluk kademesi; tüm şehirlerin üretiminin tek bir şehre yönlendirilmesini sağlama seçeneği; faşizim ve feodalizm gibi iki yeni yönetim türü ve yeni bir teknoloji keşfedildiğinde ortaya çıkan "teknoloji liderleri" ve yeni özel birimler ile yenilenmiş özel birim özellikleri bu yeni genişleme paketinin getirdiği yeniliklerden bazıları. Ayrıca Conquests, Play the World genişleme paketinin getirdiği yenilikleri de bünyesinde barındırmakta.

Sonuçta ne denebilir ki... Conquests 1991 yılında başlayan Civilization efsanesinin son halkası. Zaten meraklıları bu oyunu raflarda görür görmez bir kopyasını gözü kapalı edinecekler. Ki bence bu da yapılması gereken en doğru hareket.

Onlarca yeni senaryo sayesinde dünya tarihi içinde gerçekten bir döneme yön verdiğinizi hissedecek, klasik Civilization oynanabilirlik ve detayları sayesinde gelmiş geçmiş en başarılı serilerden birinin son şaheserine şahit olacaksınız.

Burçin Adısönmez



Yeni senaryolar, yeni yapılar ve birimlerle birlikte geliyor ki oyunu güzel yapan da bu.

PRO PUAN

✓ Senaryoların kendine özgü birimleri, teknolojileri ve kuralları. CivIII'den daha gerçekçi bir tarihsel süreç

✗ Daha çok senaryosu olabilirdi

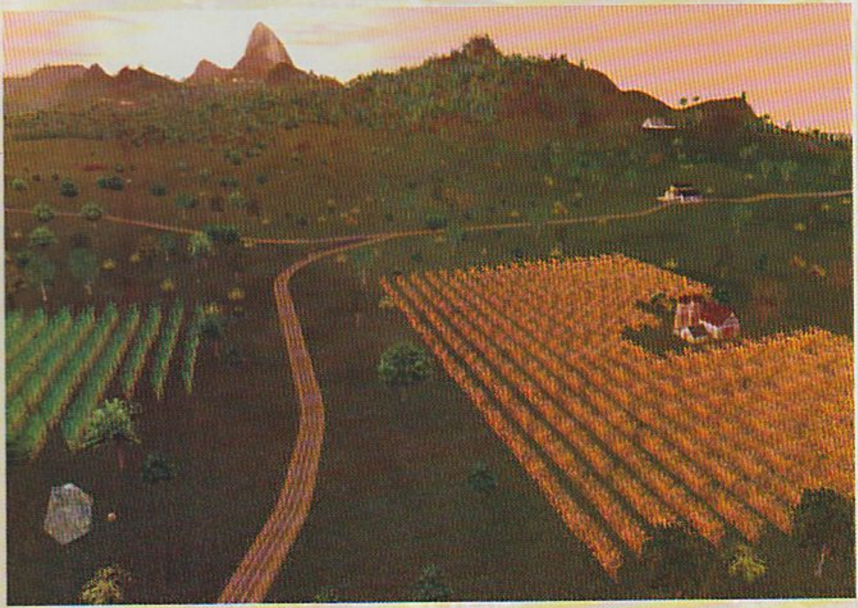
Conquests üstüne düşeni yapan bir paket..Seriyi sevenler için düşünmeden alınması gereken bir oyun

85

Railroad Tycoon 3

TÜR: Strateji **ÜRETİCİ:** PopTop Software **DAĞITIMCI:** Gathering www.railroadtycoon3.com **SİSTEM GEREKSİNİMLERİ:** 500 MHz işlemci, 128 MB RAM, 16 MB ekran kartı, 1.2 GB hard disk alanı

Evdeki halının üstünde kurduğunuz demiryolları şebekesinden biraz daha karışık



Trenlerinizin bakımını yapmazsanız, alimallah dünyanın zarar eden tek demiryolları işletmesine benzersiniz.

Trenleri oldum olası sevmişimdir. Hele de bizim memleketin, insanı uykuya şartlandıran ritmik bir gürültüyle ve beşik gibi sallayarak, tarlaların, derelerin arasında hiçbir telaş belirtisi göstermeden yol alan trenleri yok mu… Akvaryum-lardan bile daha sakinleştirici bir etkiye sahiptir. Oysa Railroad Tycoon serisini başından beri oynayanlar gayet iyi bilir ki, bu söylediklerimin Railroad Tycoon'da olup bitenlerle hiçbir ilgisi yok. Bu oyun sadece anayurdu hatta daha fazlasını demir ağlarla örme ülküsü üzerine kurulu. İşin içinde öylesine ince hesaplar ve ciddi stratejiler var ki, oyunun başına geçtiğinizde eski günlerde yere yayıp birleştirdiğiniz, sonra da o rayların üstünde ilerlerken "düüüt" diyerek eğlendiğiniz elektrikli treni hatırlatacak hiçbir şeyle karşılaşmanız mümkün değil.

Railroad Tycoon serisi ilk çıktığından bu yana, gerçek kronolojiye bağlı olarak ilerleyen, görevlerinizi gerçek haritalar üzerinde oynadığınız, oyunu etkileyen verileri tamamen gerçekçi olarak seçilmiş, ciddi ve karmaşık bir oyun olmuştur. O yüzden de pek sevilmemiştir, insanlar Railroad Tycoon'a uzaktan saygı duymakla yetinip mevsimine göre aksiyon, FPS ya da herhangi bir RTS oynamayı tercih etmiştir. Kalabalıklara hitap edemese de herkes bilir ki RT sağlam bir seridir ve arkasında Sid Meier denen strateji tanrısı durmaktadır.

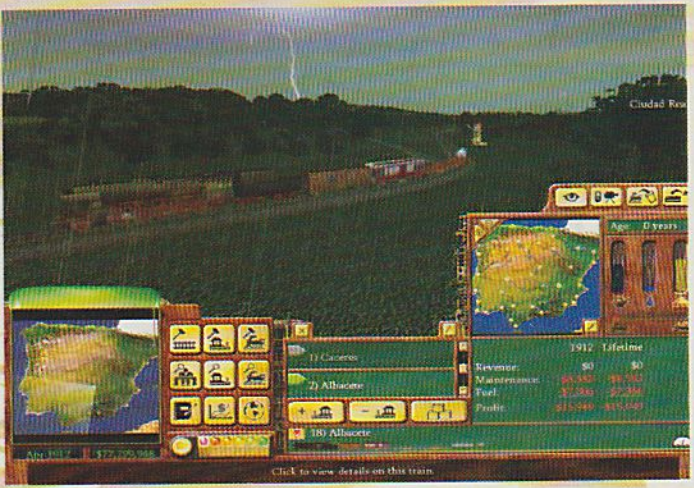
Devin uyanışı

Railroad Tycoon 3, serinin şimdiye kadar ortaya koyduğu "kaderine razı" bu yaklaşımı biraz yumuşatmak niyetinde görünüyor. Her şeyden önce oyunun yeni grafikleri, eskisinden çok daha davetkâr. Çünkü gıcır gıcır bir 3D motoru var. Gerçi RT 2'nin çıkmasının üstünden 5 yıl gibi uzun bir süre geçtiğini, bu 5 yılda köprülerin üstünden çok vagonlar aktığını hatırlayınca bu görsel değişikliği doğal karşılayabiliyorsunuz. Ama iyi grafiklerin ve bunla paralel olarak iyi düzenlenmiş ve sunulmuş bir arayüzün oynanışı ne denli rahatlatabileceğini görmek için RT 3 iyi bir örnek.

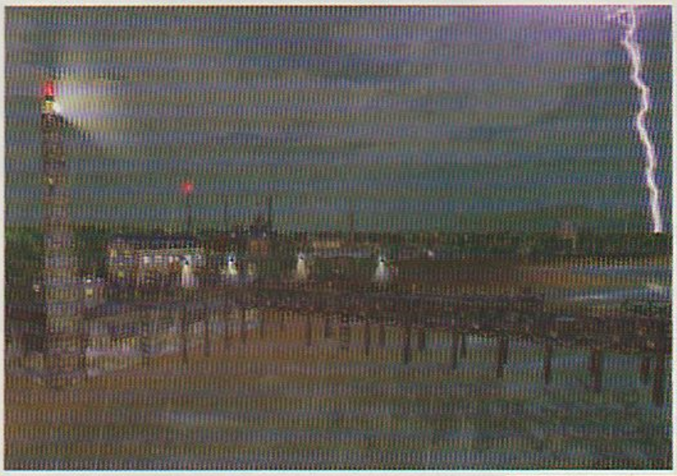
Eskiden bana hep işini sevmeyen bir muhasebeciyle çalışan bir şirketin bilanço defterini anımsatan karman çorman arayüz, yeni oyunda iyice sadeleştirilmiş ve büyük ölçüde hatalarından arındırılmış. Ama tam olarak değil. Oyunda hâlâ çok sık olarak kontrol etmek isteyebileceğimiz bazı verilere ulaşmak için menüler arasında çırpınmamız gerekiyor. Varmaya çalıştığımız yere geldiğimizde ise detayların gerektiği kadar derin olmadığını görüyoruz. Belki bu, zamanında Sid Meier's Railroad Tycoon oyununu oynamış olmaktan kaynaklanan bir işgüzarlık ama oyunu sadeleştirip kolaylaştıralım derken bazı ayrıntıların tamamen kaldırılması şahsen beni üzdü. Yoksa bu bahsettiğim eksikler oyunda hayati öneme sahip şeyler değil, onlarsız da yaşabiliyor olmamız durumu kurtarıyor.

Yolculuk ne tarafa?

Şimdi oynanışı biraz da somut örneklerle açıklayalım ki hayatta RT oynayamamış arkadaşlarımız bu maceraya girip girmemek konusunda bir karara varsın. Başta da söylediğimiz gibi, eğer Campaign modunda oynuyorsanız, amacınız, belirtilen iki şehir arasında tren ulaşımını sağlamak. Örneğin bir Orient Express görevi var ki, Viyana – İstanbul demiryolunu inşa etmemiz gereken bu









Railroad Tycoon'un yeni 3D grafikleri oyundan hiçbir şey anlamayacak olanları bile cezbedebilir.

bölümü hepinizin büyük bir şevkle oynayacağını tahmin edebiliyorum (ama bitirebileceğinizden emin değilim). Diyelim Orient Express için kolları sıvadınız. Viyana ile İstanbul'un arasında nereden baksanız 25 tane şehir var. 19'uncu yüzyılın sonlarında geçen hikayeye göre siz cebinde 1 milyon doları olan bir girişimcisiniz ve iflas etmeden bu 25 şehri aşıp İstanbul'a kadar ulaşan bir demiryolu hattı kurmanız gerekiyor. Öncelikle şirketinizi kuruyorsunuz (lütfen adını TCDD yapmayın, yaratıcı olun), endüstri çağının tarihsel gelişimine paralel olarak giderek gelişen bir teknoloji kullanarak hattınızı kurmaya başlıyorsunuz. Bu arada size rakip başka demiryolu işletmeleri de kurulmaya başlıyor ve onlarla mücadele etmek ya da işbirliği yapmak yollarından birini seçerek kendi avantajlarınızı ya da dezavantajlarınızı yaratmaya başlıyorsunuz. Bu arada dünya ya da ülke ekonomisi inişler çıkışlar yaşıyor, borsa düştükçe sizin hisse senetleri değer kaybediyor ve dolayısıyla kredi imkanlarınız daralıyor. Ekonomi toparlandıkça şirketiniz de toparlanıyor. Sizle doğrudan ilgisi olmayan bu tip iniş çıkışları çok iyi takip etmeniz lâzım RT 3'de. Örneğin ekonomide bir geriye gidiş mi seziyorsunuz, para biriktirmeye başlayıp kara günlere hazırlıklı girmeyi akıl edebilmelisiniz. Hatta bu kötü koşulları avantaja çevirmek için borsanın iyice düştüğü zamanlarda başka şirketlerin hisselerini satın alabilirsiniz (rantçılık ama bu, çok ayıp). Her şeyin en değerli olduğunu hissettiğiniz noktada da satışa başlarsınız.

Para tüm tycoon oyunlarında olduğu gibi Railroad Tycoon'da da işin özünü oluşturuyor. Yukarıdaki paragrafta ekonomiyi nasıl takip etmeniz gerektiğini uzun uzun anlatmamızın sebebi bu. Diğer bir gelir kaynağınız ise ticaret. Evet, oyunda sadece insan değil çok çeşitli ticari ürünler de taşıyabiliyorsunuz. Örneğin pamuk yetişen bir kentle (Adana olsun bu) kömür madenleriyle meşhur bir başka kent (Zonguldak tabii) arasında hattınız mı var, pamuğu Adana'dan Zonguldak'a götürüp iyi paraya satıyorsunuz, dönüşte de bir vagona kömür yüklüyorsunuz. Bu arada insan taşımacılığını da aynı trenle aradan çıkarabiliyorsunuz. Burada tek can sıkıcı olan nokta, oyunda Adana ya da Zonguldak olmaması. Aslına bakarsanız oyunda İstanbul'dan ötesini göremiyorsunuz. RT3'te Orta Doğu tamamen es geçilmiş. Amerika ve Avrupa'da geçen çok sayıdaki görevi bir yana bırakırsak, oyunda kendinizi en yakın hissedebileceğiniz iki görev Japonya ve Afrika haritasında geçenler.

Para meselesine geri dönelim. Demiryolu işletmeciliği kariyerinizin bir parçası da zengin ve kalabalık bulduğunuz şehirlere postane, otel, lokanta, bar, tekstil fabrikası gibi demiryollarıyla görünüşte ilgisi olmayan işletmeler açmak. Ayrıca, haritanın herhangi bir yerinde yeni bir fabrika açıldığında bundan hemen haberdar ediliyorsunuz ve enseniz yeterince kalınsa burayı satın almanın yeterince kârlı olup olmayacağı üzerine kafa yorabiliyorsunuz, çünkü böyle bir şansınız var.

Şebinkarahisar'dan geçer mi?

Bütün bu güzel yatırım fırsatlarına rağmen kabul etmek gerekiyor ki Railroad Tycoon 3'te de tıpkı serinin önceki oyunlarında olduğu gibi para biriktirmek, her tarafta üstünde sizin isminiz yazan istasyonlar ve işletmeler açmak hiç kolay değil. Ama bunun basit bir açıklaması var: Gerçek hayatta da kolay değil. Azmetmeniz gerekiyor.

Oyun, lokomotifin icadından itibaren çeşitli tarihlerde ve çeşitli haritalarda geçen 15 civarı görev içeriyor. Bunlardan 3 tanesi fütüristik görevler ve geleceğin teknolojileriyle oynamak son derece zevkli. Bunlara tek atımlık senaryoları da ekleyince RT 3 günlerce insanı bağlayabilecek, bitmesi zor bir oyun olarak karşımızda duruyor.

Bunca yıl aradan sonra eksiksiz bir oyunla karşımıza çıkan PopTop Software'e teşekkür ediyoruz, amma keşke şu müziklere de bir el atsalardı. Hâlâ dünyanın hangi köşesini oynarsanız oynayın bildiğiniz Amerikan işi country çalması hem insanın içini bayıyor hem de zaman zaman "ne alâka?" dedirtiyor. Şimdi evlere dağılıp ilk rayları döşemeye başlayabilirsiniz.

Serpil Ulutürk

PRO PUAN

✓ Karmaşık bir oyun için başarılı bir arayüz düzeni, rahat kontroller, temiz grafikler, kameranın sorunsuz olması

✗ Bu oyunda Samandağı'na giden bir tren yok, müzikler iç bayıyor, bazı detaylar kayıp

Artık herkesin oynayabileceği bir Railroad Tycoon'umuz var, gururluyuz.

81

Nokia 7700

Mobil olabilen ne varsa burada

Nokia, bu yıl Fransa, Nice'de düzenlenen yıllık Nokia Mobil Internet Konferansı'nda mobil internet ve kişisel medya programlarını sunan medya kategorisinin ilk ürünü Nokia 7700'ı tanıttı. Cihaz hem görsel olarak hem de sağladığı kullanım alternatifleriyle son derece yenilikçi ve etkileyici görünüyor. Yüksek hızlı şebeke üzerinden, herhangi bir bilgisayarda olduğu kadar rahat bir şekilde internette dolaşma imkanı sağlıyor. 65.000 renkli, 640x320 çözünürlükteki dokunmatik ekranı ve tıpkı avuçiçi cihazlarda olduğu gibi kendi özel kalemi ile pratik bir kullanım sağlayan 7700'ın son dönem Nokia'larda görmeye alıştığımız üzere yine radyosu ve MP3 çaları var. Fakat 7700'ı öncekilerden ayıran bir özelliği de video oynatabilmesi. Entegre VGA kamerası ve multimedya mesaj desteji de cihazı özel yapan diğer ayrıntıları.



2004 yılının ikinci çeyreğinde Avrupa'da satışa sunulacak olan Nokia 7700'ın en işlevsel özelliklerinden biri az önce de değindiğimiz gibi Stylus kalemi. Kullanıcı bu kalemle ekran üstü klavye veya el yazısı tanıma özelliğini kullanarak, kolaylıkla telefon rehberine ya da ajandasına giriş yapabiliyor, e-posta yazıp dosya oluşturabiliyor.

64 MB'lık hafıza kartı ile birlikte piyasaya çıkacak olan 7700'ı bu sayede iyi bir MP3 çalar ve kişisel video deposu olarak kullanmak da mümkün. Nokia 7700 ayrıca DVB-H şebekesini kullanarak mobil telefon televizyon deneyimini sunacak olan ilk mobil IP Datacast alıcısı Nokia Streamer SU-6 aksesuarını da destekliyor. Nokia Streamer, Nokia 7700'a tıpkı bir batarya gibi bağlanabiliyor. Nokia Streamer pilot projelerde mobil cihazlarda dijital yayın teknolojisinin geleceğini gösterme amaçlı kullanılacak.

IBM Xbox'a sızdı

Microsoft geçtiğimiz günlerde yaptığı bir açıklama ile kendi üretimi olan oyun konsolu Xbox'ın ikinci versiyonunda IBM'in mikroçip teknolojisini kullanacağını duyurdu. 2000 yılında piyasaya çıkan ilk Xbox'lar Intel çipleri taşıyordu. Bu değişiklik için Microsoft'un gerekçesi, IBM PowerPC çiplerinin daha güçlü olması ve diğer çiplere nazaran daha az ısınması imiş. Böylece bir yandan Microsoft-Intel ezeli kardeşliği zedelenirken IBM de sessizce tüm konsol piyasasına adını yazdırmış oluyor. Çünkü Nintendo'nun GameCube'ünde de Sony PlayStation'ın sıradaki versiyonunda da IBM çipler kullanılıyor. Ayrıca oyun dünyasının yakından tanıdığı grafik kartları için çip üreten Nvidia da bir süre önce belli çiplerinin üretimini IBM'e devretmişti.



Cebimdeki Oyunlar

Bu hafta Oyun Parkı'ndan seçtiğimiz yeni bir oyunumuz var. Rüzgar, hız, adrenalin, düdük vs üstüne kurulu bir araba yarışı oyunu olan Racing Fever. Ama gerçekten öyle...

Racing Fever

Yarış oyunları, bambaşka tarzların insanı olsalar bile herkesin zaman zaman ilgi alanına girmeyi başaran sürükleyici ve eğlenceli bir tür. En sıkı oyunlara meraklı olanlar da oyunlardan hiç anlamayanlar da bir yarış oyunu karşısında gözlerin parlaması, avuçların kaşınması gibi reaksiyonlar verebilir. Bu haftaki mobil oyunumuz da işte bu cinsten bir şey.



Racing Fever, yarışma heyecanını cebinde taşımak isteyenler için yeni bir oyun. Nasıl oynandığını anlatmaya gerek var mı? Bir parmağınız gazda, bir parmağınız fren pedalında, bariyerlere ya da diğer arabalara çarpmadan, otomobilinize taklalar attırmadan yol almaktan ve bu arada yarışı birinci bitirmekten başka derdiniz yok.

Oyunda her kontrol noktasından geçişte size belli bir süre veriliyor ve bir sonraki bölüme geçmek için o süreyi aşmadan diğer kontrol noktasına varmanız isteniyor. İşin içine atla deveyi katmadan da eğlendirebilmesi Racing Fever'ın en can alıcı noktası.

Oyunu telefonunuzun kısa mesaj bölümüne Racing Fever'ın oyun kodu olan J1403 yazıp, Turkcell 3846'ya göndererek indirebilirsiniz. Yolunuz açık olsun, oynarken bizi hatırlayın...



URL
www.oyunparki.com
Destekleyen telefonlar
Nokia 7650, 6610, 7210, 3510i, 6800, 3650, 7250, 6100, 5100, 8910i, 6650, 3300, N-Gage
Fiyatı
3.500.000 TL / 56 kontör

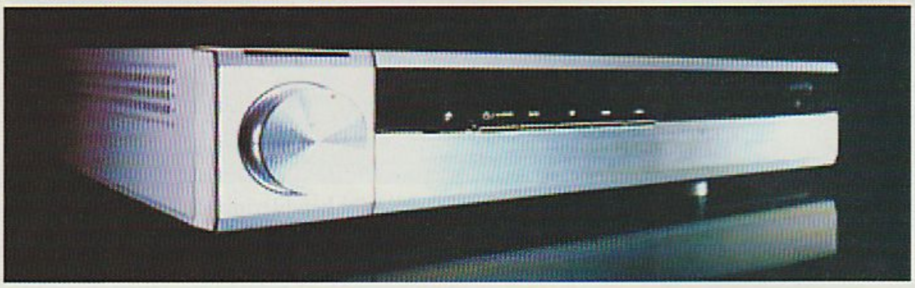
ASUS'tan eğlencelik PC

Digimatrix, bildiğiniz bilgisayarlardan değil

Anakart ve ekran kartlarında ilk akla gelen isimlerden olan ASUS, Digimatrix adını verdiği ve görünümüyle bir bilgisayardan çok şık bir DVD player'ı çağrıştıran yeni sistemini tanıttı. Digimatrix ince ve yatay yapısı ile TV dolaplarına sığabilecek ölçülerde, üstelik müzik dinlerken can sıkıcı fan sesi ile koroya katılan gürültücü sistemlerden değil. Sıradan PC'ler 50db ses üretirken Digimatrix sadece 30db ses üretiyor.

Digimatrix bir "barebone" sistemi. Yani o, kasa ve anakarttan ibaret olacak gerisini siz tamamlayacaksınız. Ancak Asus, Digimatrix'in içini "barebone" kavramını aşacak kadar doldurmuş. Mesela üzerinde entegre bir TV kartı bulunuyor. Böylece gelişmiş PC fonksiyonlarıyla TV izlemek bir yana sevdiğiniz TV programlarını (tercihen Seinfeld) 640x480 çözünürlükte ve 30 fps video kaydedebiliyorsunuz. Ayrıca şimdiden geleceğin teknolojisi HDTV'ye sahip oluyorsunuz.

Digimatrix'in Audio DJ özelliği sayesinde Windows'a hiç girmeden müzik CD'si, MP3 ve radyo dinleme şansınız da var. Yani Digimatrix ile müzik dinlemek müzik seti kullanmak kadar pratik. Sistemin üzerinde bulunan hafıza kartı okuyucusu sayesinde dijital kamera veya MP3 çalarınızın kartlarını direkt kullanabiliyorsunuz. Üstelik üzerinde 100Mb, 1Gb ve kablosuz ağ bağlantıları hazır geliyor. 2.4GHz'e kadar P4 ve Celeron işlemcileri destekleyen Digimatrix ev eğlence sistemi anlayışımızı değiştirecek gibi.



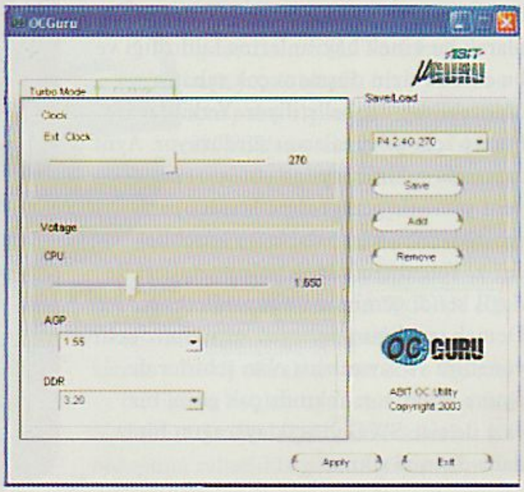
Athlon XP'lere Guru desteği

Bir Guru'dan daha ne istersiniz?

ABIT, anakartlarında "son kullanıcının donanım konusundaki gönül gözünü açacak" yeni bir çip kullanmaya başladı. ABIT'in iddiasına göre anakartların çok daha akıllı ve işlevsel olmasını sağlayacak bu yeni çipin adı ise µGuru. Sırf ismin içinde Guru kelimesi geçiyor diye türlü cambazlıklarla, kelime oyunlarıyla dikkatinizi bu noktaya çekmeye çalıştığımızı sanmayın. Bu, bizim değil ABIT'in yaklaşımı. Zira yaptıkları açıklamada yeni çipi "µGuru, kullanıcıları için ruhani bir rehber olacak" sözleriyle tanımlıyorlar. Bu afili sözler aslında alıştığımız donanım terminolojisinde overclocking, BIOS güncelleme, bilgisayarın donanımlarını takip etme gibi işleri Windows tabanlı bir arayüz üzerinden kolaylıkla yapmanızı sağlayan yeni bir sistem anlamına geliyor. Hatta ABIT'e göre "anakartın üstün bir performans için nasıl optimize edileceğini sadece µGuru tam olarak anlayabilir".

µGuru çiplerin boy göstereceği yeni ankartların hangileri olacağı da belirlenmiş durumda. Yavaş yavaş eskimeye başlayan Athlon XP platformu dışında onun yerine geçmesi beklenen 754 ve 900 soketleri ve çipseti taşıyan yeni üst düzey kartlarda µGuru kullanılacak.

µGuru'nun entegre hafızası kullanıcıların kendi overclocking ayarlarını saklayıp, gerekli uygulamalar için kullanmasına izin veriyor. Ayrıca bağımsız bir mikroişlemci gibi çalışarak sisteminizin işlemcisi üzerindeki yükü hafifletmiş oluyor.



Kabak Bilgisayar

Biliyorsunuz, geçtiğimiz günlerde Amerikalılar Cadılar Bayramı'nı kutladı. Biz bu Halloween dedikleri şeyin acayip kostümler giymiş çocukların, şeker toplamak için içinde ampul yapan birer balkabağı ile süslenmiş kapıları teker teker dolaşmasından ibaret olduğunu sanırdık ama değilmiş. Oyun ve bilgisayar sektörü de kendine göre sonuçlar çıkarabiliyormuş bu bayramdan.



İsmini Broken Sword ve Syberia gibi ün yapmış adventure oyunlardan tanıdığımız DreamCatcher Games, Halloween'i kutlamak için bir balkabağını bilgisayar kasası haline getirdi. Gamespy'ın her yıl düzenlediği balkabağı oyma yarışmasına katılan ekip 600 MHz AMD K7 işlemcili, 192 MB RAM, 14,3 GB HDD, 32X CD-ROM, 8 MB ATI XPERT 98 ekran kartı taşıyan ve en önemlisi gerçekten çalışan bir balkabağı-bilgisayar üretti. Doğal olarak da yarışmayı kazandı.

Everquest oyuncularına müjde

Eskiyen grafikler çöpe gidiyor

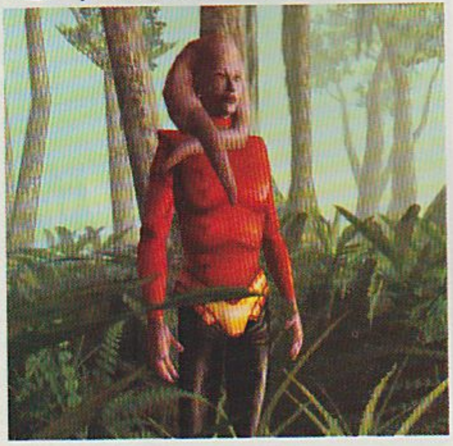


Geçtiğimiz günlerde, Lost Dragons of Norrath'ın (Everquest'in son güncelleme paketi) yayınlanmasının ardından Everquest yapımcılarından Alan Vancouvering'le yapılmış bir röportaja rastladık internette. Şimdiye dek duyurulmamış ve sizin de hoşunuza gideceğini tahmin ettiğimiz bir takım ayrıntılar içermesi bakımından önemli şeyler söylemiş Alan bey. Öncelikle Everquest yapımcıları paketin gördüğü ilgiden son derece memnun görünüyor ve Vancouvering'in söylediğine göre EQ oyuncuları önceki paketlerdekinden çok daha çabuk adaptasyon sağlamış LDoN'a. Ama daha önemlisi, oyunun bundan sonraki ilk adımı tüm grafiklerin yenilenmesi için çalışmalara başlamak olacakmış. Vancouvering, herkes gibi kendilerinin de EQ grafiklerinin yaşlandığını bildiklerini söylüyor ve önümüzdeki birkaç ay içinde bu konu hakkında resmi açıklamalarını yapacaklarını ekliyor. Bundan, yapımcıların Everquest ile bağlarını Everquest II ile birlikte azaltmayacakları, aksine geliştirmeye devam edecekleri sonucunu çıkardık biz. Hayranları için gerçekten iyi bir haber.

Starwars: Galaxies

Yamalar ve getirdikleri...

Star Wars: Galaxies ilk piyasaya çıktığında, üzerinde bahsedilen bir sürü yeniliğin sonradan eklenileceği söylenmişti (bence zaman yetmedi, ondan dolayı). Kısa zaman önceki yamada oyuna binek hayvanlarını ekleyen yapımcılar, çok olumlu tepkiler aldılar. Tabii bir diğer açıdan da oyunu basitleştirdiği düşünülüyor. Çünkü bir savaş esnasında düşman NPC'nin ilk olarak bu binek hayvanlarına saldırdığı ve bu esnada sizin düşmanı çok rahatça öldürebildiğiniz belirtiliyor. Yetkililer ise bunun için çalışmalarını sürdürüyor. Aynı zamanda yakında oyuna entegre edilecek yeni yama ile gezegenlere kendi oyuncu şehirlerimizi, kasabalarımızı kurabileceğiz. Yolculuğu büyük yolcu gemileri ile değil kendi gemimiz ile yapabileceğiz. Demek istediğim, valimizi seçtiğimiz belli yönetimi ve savunması olan şehirler de oyuna ekleniyor. Yakında çok güzel bir yazı ile size SWG yi açıklayacağım biraz daha dişinizi sıkın.



Final Fantas XI sahnelerde

Ünlü seri (hatta ünlü film) Final Fantasy' i artık duymayanımız yoktur. Normalde yapımcılar FF X (yazıyla on) ile seriyi tamamlayacaklarını söylüyorlardı. Ama canları sıkılmış olacak ki hazırlıklarına başladıkları FF XI'i online olarak tasarlayıp 28 Ekim'de kapılarını oyuncularına açtılar. Ama tıpkı SW Galaxies'in de satış politikasında olduğu gibi kökeni Uzakdoğu olan bu oyunun da sadece Kuzey Amerika satışı başlamış durumda. Ve yetkililer Avrupa'da satışların ne zaman başlayacağını henüz duyurmadılar. Tabii bu biraz can sıksa da (hüzünleniyorum oynayamadıkça) Final Fantasy hayranlarının sabırlı olup bu MMORPG'yi kaçırmamalarını tavsiye ediyorum. Oyunda Final Fantasy serisinde görmüş olduğumuz tüm dengelerin yerli yerinde durduğu gözleniyor. Oyunda şimdilik 5 ırk bulunuyor. Sınıfları ise birazcık bekletiyorum ki güzelce detaylarını alıp size açıklayabileyim ama şu anda bilinen 15 sınıf mevcut. Tek kötü yanı oyunun minimum performans için PIII 800 MHz gibi bir sistem istemesi. Eğer oyunu almayı düşünüyorsanız Pentium IV yada AMD Athlon işlemciniz olmadan harekete geçmeyin. Daha fazla bilgi edinmek için oyunun resmi sitesi olan www.playonline.com/ff11us sitesine bakabilirsiniz.



Yeni bir lig başlıyor

Electronic Sports League artık Türkiye'de de oynanacak

Avrupa'nın en büyük online organizasyonlarından biri olan Eletronic Sports League'in nimetlerinden nihayet biz de yararlanabileceğiz. Siberlig'in katkılarıyla birlikte Türkiye'de devreye girecek olan ESL sayesinde özlemini çektiğimiz rekabet ortamını, bitmeyen bir mücadeleyi yaşayabileceğiz. ESL ile birlikte açılacak olan birçok yerel ligde ben de varım diyerek kozlarımızı diğer oyuncularla paylaşabileceğiz. Hatta bu ulvi yolda ilerlerken kimbilir ProGamer'lık mertebesine bile erişebileceğiz.

Peki tam olarak nedir bu ESL? 1997 yılında Almanya'da başladıktan sonra, online oyunculuk kavramının giderek popülerleşmesiyle birlikte bir anda tüm Avrupa'ya sıçrayan ve dev bir organizasyona dönüşen ESL, sayıları yüzbinleri bulan oyuncuyu bir araya getiren bir organizasyon. Bu kadar çok oyuncu söz konusu olunca rekabet de tepe noktasına varıyor haliyle.

ESL'in bizler için sunduğu en büyük kolaylık maçlarımızı istediğimiz herhangi bir sunucu üzerinden oynamamıza olanak tanıması. Bu kolaylığın yanı sıra yerel liglerdeki maçları, belirlenen internet kafelerde oynama imkanı da bulabileceğiz. Bu şekilde bilgisayarları ya da bağlantıları yetersiz olanlar da bu mücadele de yerlerini alabilecek.

İsteyen herkes istediği şekilde ESL dahilindeki birinci seviye liglerde mücadele ederken bunlar beni kesmez ben daha farklı heyecan arıyorum diyen oyuncuları da daha profesyonel ligler bekliyor. Premium adı verilen ücretli kullanıcı hesaplarına sahip olan oyuncular istedikleri zaman rekabetin çok daha yoğun olduğu bu liglere katılabilecekler. Ayrıca her hafta belirlenen liglerin en başarılı oyuncuları üç ay ücretsiz olarak bu hizmetten yararlanabilecek.

Kendi içerisinde kademelere ayrılan ESL liglerinde her iki haftada bir oyuncular performanslarına göre bir üst kademeye ya da bir alt kademeye geçecekler. Bu şekilde bu lige katılan herkes yerini korumak ya da daha ileriye gidebilmek için daha iyi oyunculara karşı daha fazla mücadele etmek zorunda kalacak. Ama ESL bunu da yeterli görmeyerek birinci sınıf oyuncular için düzenlediği ProSeries'e bu liglerin en üst kademesindeki birkaç oyuncu katılmaya hak kazanabilecek.



En ateşli karşılaşmaların yaşandığı ProSeries, EslTV aracılığıyla canlı yayınlanmasının yanı sıra inanılmaz para ödülleriyle de turnuva heyecanını arttırıyor. LAN ortamında ligdeki her oyuncunun tüm rakipleriyle karşılaşmasıyla mücadele ve rekabetin sınırları da zorlanmış oluyor.

Az çok multiplayer oyunlarla ilgilenmiş herkesi yakından ilgilendiren ESL Türkiye'nin başlayacak olması biz oyuncular için paha biçilmez bir fırsat olacak. ESL'in getirdiği kolaylıklar sayesinde liglere katılan oyuncu sayısının artmasıyla oyun kalitesinin yükselmesi de doğal bir sonuç olacak. Özellikle Almanya'nın son WCG'de elde ettiği başarıya baktığımız zaman sürekli olarak devam eden liglerin ve bu liglere katılan oyuncu sayısının fazla olmasının ne derece olumlu etkileri olduğunu rahatlıkla görebiliyoruz. En büyük umudumuz tüm bu gelişmelerin ProGamer müessesesini olumlu yönde etkileyerek büyük turnuvalarda Türk takımlarını ilk 3'te görmek olacaktır.

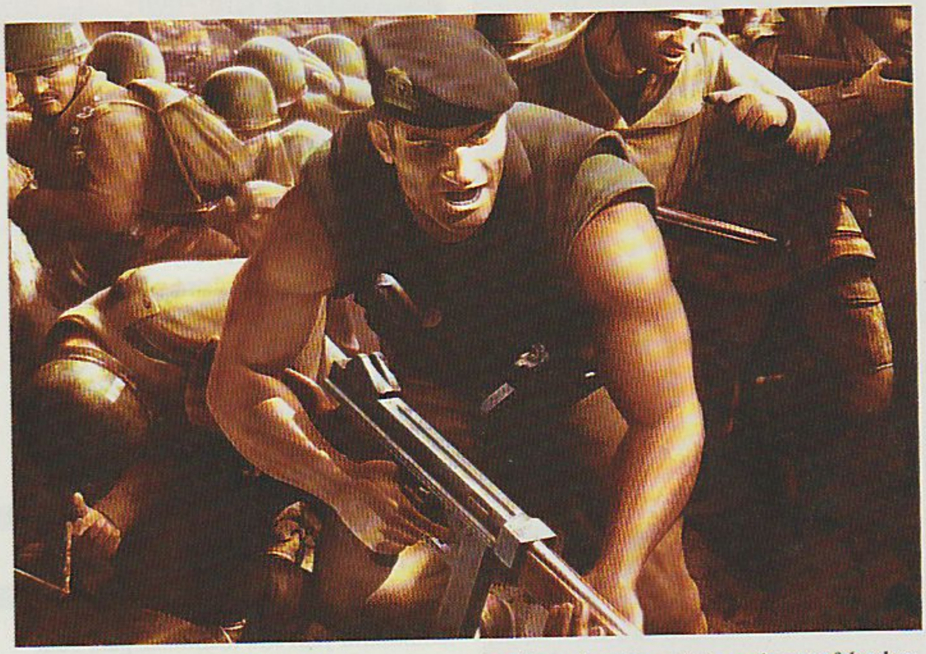
otisagabey

Bizce burayı okuyun...

Bu hafta size bir güzellik yapıp haftanın ödüllü sorusunu ortalık bir yere koymaya karar verdik. Aslına bakarsanız bunun sebebi sayfada boş alan kalmış olması. Her neyse, sonuçta hayatınızı kolaylaştırmış olduğumuz için bizle gurur duymanızı bekliyoruz. Önce geçen haftanın kazananını açıklayalım ki yeni adaylar için emsal olsun: Geçen haftanın sorusu Freedom Fighters'da oynadığımız karakterin adının ne olduğuydu. Cevap Cristopher Stone. Cevabı bilen yüzüncü okurumuz İstanbul'dan Ersan Genç. Yeni sorumuz ise gayet basit. Geçen haftanın kapak konusu olan Commandos 3: Destination Berlin oyununun yapımcısı firmanın ismini istiyoruz. Cevabınızı yarisma@progamermag.com adresine gönderebilirsiniz.

Commandos 3: Destination Berlin

Her ne kadar Commandos oyunlarını insanın tamamen kendi çabasıyla bitirmesi çok farklı bir tat olsa da Destination Berlin'in zorlu görevlerini geçmek için neler yapmanız gerektiğini anlatan bir strateji rehberi hazırladık



Geçen hafta bir Commandos oyununu bitirmenin verdiği hazdan uzun uzun bahsetmiştim. Aynı keyfi duyma sırası şimdi sizde.

Commandos'ta zafere ulaşmak için gerekli olan en önemli unsur kesinlikle sabırdır. Bazı durumlarda düşman birliklerinin hareketlerini tamamen analiz etmek, dakikalarınızı alabilir. Bu rehberde bölümlerin geçilmesi için taktiksel bir yol göstermiş olsak da burada yazılan taktikleri uygulamak için bir hayli çaba harcamanız gerekecek.

Commandos'ta tüm bunlarla birlikte her askerinizi nasıl ve nerede kullanmanız gerektiğini çok iyi bilmeniz gerekmekte. Eğer adamlarınızın sınırlarını ve yapabileceklerini biliyorsanız oyun sizler için çok daha akıcı bir hale gelecektir. Bu nedenle öncelikli olarak tüm adamların özelliklerini detaylı olarak aktarmak gerekiyor.

Karakterler

Green Beret: Bulunduğu bölümlerde hemen hemen en çok kullanacağınız karakterdir. Diğer karakterlere oranla hızlı olması ve bıçağıyla düşmanı sessizce ve çabuk öldürmesi sayesinde birçok bölümde görev adamı rolünü üstleniyor. Zor durumlarda ateş hattında bile hızlı hareket ederek birkaç düşmanı kolayca öldürebilmesi en büyük avantajlarından biri. Koşarken makineli tüfeğe sahip askerlerin ateşinden kaçabilmesi bazı durumlarda hayat kurtarıcı etken olabiliyor. Düşmanın pozisyonunu değiştirmesini istediğiniz zamanlarda sigara paketi kullanarak onları istediğiniz yerlere gönderebilirsiniz. Tüm bunlara ek olarak Green Beret duvarlara ve direklere tırmanıp elektrik tellerini kullanarak hareket edebiliyor.



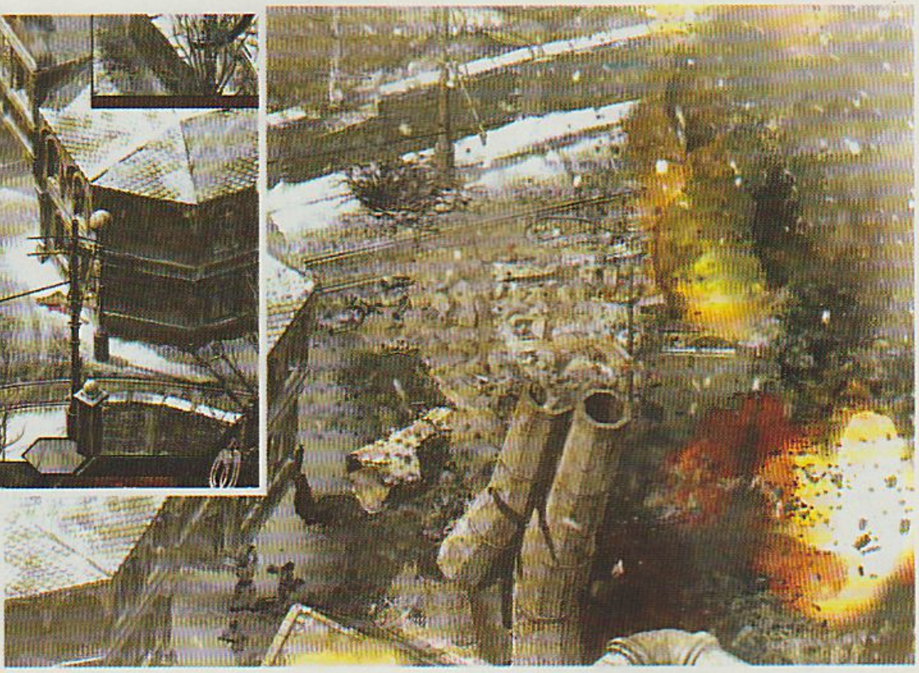
Sniper: Oyunda Green Beret kadar önem taşıyan bir diğer karakter de sniper. Çok uzak mesafelerden ateş edebilme yeteneği sayesinde düşman askerlerini durumu anlayamadan etkisiz hale getirebiliyor. Pencere ve direklerden ateş ederken aldığı menzil artışı da sniper'ı bir kat daha güçlü bir hale getiriyor.

Diver: Maalesef oyunda yalnızca bir bölüm olmasına karşı deniz görevlerinin vazgeçilmez adamı. Bıçak fırlatmak ve deniz dibinden sessizce ilerlemek gibi yetenekleriyle düşmanları etkisiz hale getirmeniz için bire bir. Özellikle bıçak fırlatma yeteneği sayesinde bölümlerde hızlıca ilerlemenizi kolaylaştıracaktır.

Sapper: İlk oyunlarda sadece belli görevlerin yerine getirilmesinde kullanılmaktan öteye gidemeyen Sappe, Commandos 3'te



Tehlikeli bir görev için Stalingrad'dayız. Bir Alman subayını (pis Nazi) temizleyeceğiz.



çok daha etkin bir hale getirilmiş. Eski bomba yerleştirme yeteneklerinin yanı sıra yeni eklenen gaz bombası ile çok sayıda askeri kısa sürede etkisiz hale getirebiliyor. Bu yetenek özellikle alarm verilmemesi gereken görevlerde bir arada duran birçok askeri etkisiz hale getirmek için son derece elverişli. Tabii ki bunlara ek olarak mayın ve molotof kokteylleri ile güvenli mesafelerden düşman askerlerini öldürebilmesi Sapper'ı bazı şartlar altında ön plana çıkartabiliyor.

Spy: Bölüm yapısından dolayı önceki oyunlara oranla biraz zayıf kalsa da bazı zorlukları aşabilmek için kullanmak zorunda olduğunuz bir karakter.Zehirli iğnesi ve kılık değiştirme yetenekleri sayesinde düşman askerlerini hem oyalamak hem de saf dışı bırakmak için oldukça ideal. Spy kullanırken dikkat etmeniz gereken en önemli nokta, giydiğiniz üniformanın rütbesine göre diğer askerlerin sizi tanıması ya da tanımaması durumu olacaktır. Eğer yanlış üniforma seçimi yaparsanız ölüm kaçınılmaz olabilir.

Thief: Thief, hızı ve çevikliği sayesinde oyunda Green Beret kadar iş görebilen bir karakter. En hızlı karakter olması sayesinde birçok kez düşman savunma hattının arkasına sarkabilir ve bu şekilde gerekli olan birçok ekipmanı size çok daha erken sağlayabiliyor. Bunlarla birlikte sahip olduğu hırsızlık, kilit açma gibi yetenekleriyle bazı görevleri yerine getirmek için kullanımı kaçınılmaz olabiliyor. Thief'in çok önemli bir diğer özelliği de Green Beret gibi duvarlara tırmanabilmesi ve telleri kullanarak hareket edebilmesi.

Oyundaki askerleriniz hakkında bilgi edindiğinize göre artık bekletmeden görevlerde neler yapmanız gerektiğini sırasıyla açıklayalım.



İkinci görevinizde gereksiz kahramanlığa soyunmayın. Ruslar yardıma gelecek.

Campaign Stalingrad

Bölüm 1: Eliminate the Sniper

Bu bölümde göreviniz, son derece tehlikeli bir Alman keskin nişancısını öldürmek. Bölümde yalnızca Sniper'ı kontrol edebiliyorsunuz. Bu arada akla Enemy at the Gates filmi de gelmiyor değil. Bölüme başlar başlamaz standart kamera açısına göre sol taraftan meydana açılan çıkışa doğru sürünerek ilerleyin. Yalnız burada çıkışın hemen başladığı noktayı geçmemeye dikkat edin yoksa Alman keskin nişancı sizi görüp bir atışta öldürebilir.

Çıkışa yaklaştığınız zaman Alman keskin nişancı yer değiştirecektir. Bu noktada, başladığınız zaman arkanızda bulunan binaya hızla geri dönün ve size en yakın kapıdan içeri girin. İçeri girdikten sonra üst kata çıkın ve başlangıç açınıza göre üst kattaki meydana açılan pencerelerin en sağda olanından dışarı bakın. Bu açıdan Alman keskin nişancı tam olarak karşınızda bulunacak ama sizi göremeyecektir. Yapmanız gereken tek şey keskin nişancıyı vurmak. Bundan sonra bölüm bitecek.

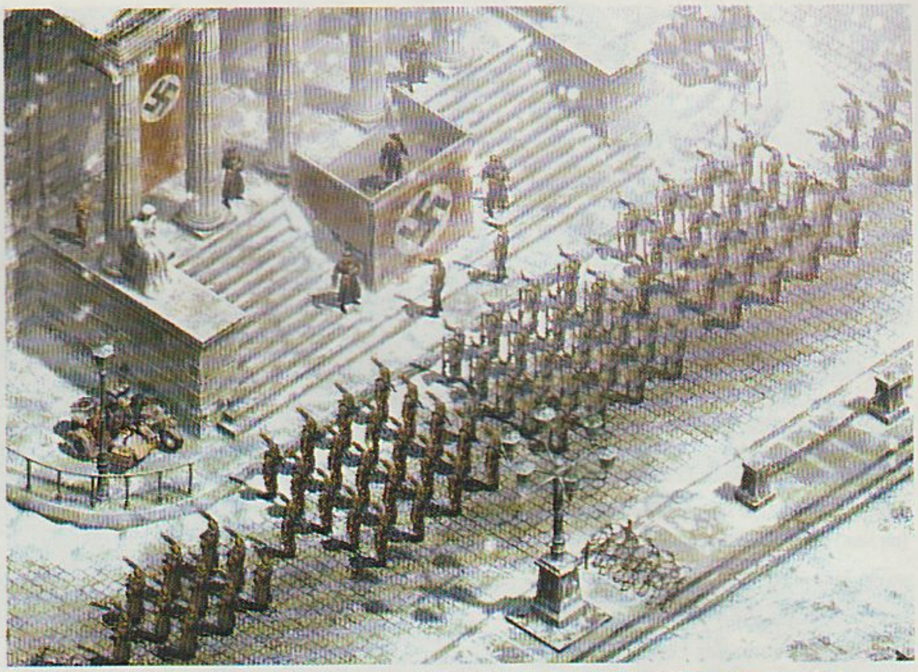
Bölüm 2: Protect General O'Connel

Burada General O'Connel'ı gelen düşman askerlerinden korumaya çalışacağız. İlk olarak tüm adamlarınızı seçin ve koşarak standart açıya göre haritanın sonuna doğru sol tarafta bulunan yıkılmış yapılara doğru koşun. Meydanın solunda bulunan dar sokağa geldiğinizde eğilin ve sürünerek biraz aşağıya yaklaşın, daha sonra sniper'ınızı köprünün hemen önünde bulunan sadece duvar kalmış yıkıntının yanına konuşlanmış olan 4 askeri vurabilecek bir konuma getirin. Buradaki dört askeri de sniper ile öldürün.

Tüm adamlarınızı da alıp adamları vurduğunuz duvarı köprüyle aranıza alacak şekilde konuşlandırın. Green Beret ile orada bulunan kutuda ne varsa alın ve malzemeleri dağıtın. Bu noktada daha önceden meydana çıkmış askerler varsa henüz sayıları fazla olmadığı için Ruslar onların işini kolaylıkla görecektir. Siz beklerken köprüden çok sayıda destek kuvveti gelecektir. Bunların tamamını elinizdeki el bombalarını kullanarak öldürün. Zaten bir kere kullandığınızda diğerleri olan biteni anlamak için patlama noktasına yaklaşacak. Bu şekilde ufak çaplı bir katliam yapabileceksiniz.

Bu noktadaki adamları temizlediğinize emin olduktan sonra köprünün başına doğru ilerleyin ve adamlarınızı bu noktada konuşlandırın. Biraz bekledikten sonra köprüden bir tane düşman keskin nişancısı gelecektir. Kendi sniper'ınızı kullanarak onu halledin. Unutmayın en iyisi sizsiniz. Köprüdeki kutuya doğru ilerleyin ve içindekileri alın. Bir süre bekleyin. Sniper'ı kullanarak köprünün öteki tarafından size doğru gelen adamları indirin. Onları da vurunca köprüden geçebilecek kadar bölgeyi temizlemiş olacaksınız.

Önce köprüyü tamamen mayınlayın ve sonra tüm adamlarınızı alıp hızla ilerleyin ve köprüyü geçin. Standart açıya göre sağ alt çaprazda yerde yatarak bekleyen adamı sniper ile indirin. Arkasından gelen üniformalıyı ve aynı hizada eğilerek bekleyen askeri de indirin. Hemen o noktaya doğru tüm adamlarınızla koşun ve merdivende bulunan adamı öldürün. Sniper'ı alıp çatıya çıktıktan sonra bir süre burada bekleyin. 4'lü bir grup paraşütle inip köprüyü geçmeye çalışacaktır. Mayınlardan kurtulan adamları sniper'ı kullanarak öldürün.


İkinci Dünya Savaşı'nda en büyük rolü ne Alman'lar, ne bizim komandolar değil Rusya iklimi oynamıştır aslında.


Bu adamlarla muhabbet etmeye falan kalkmayın, silahınız konuşsun sadece.

Daha sonra köprünün hemen önünde bulunan kulübenin sol duvarının arkasına koşarak o noktada saklanın. Burada bir süre bekleyerek el bombalarını da kullanıp yine birçok adam öldüreceksiniz. Bu sırada bir top ve hafif zırhlı bir araç gelecek. Bunları da el bombalarını kullanarak yok edin.

Bir iki dörtlü grubu daha hallettikten sonra General O'Donnel dışarı çıkıp aşağıdaki uçağa binecek. Buradan sonra adamlarınızı toplayıp alt bölüme doğru yaklaşın. Uçağın biraz solunda ve yukarısında kalan, bir bölümü yıkılmış ancak çatısı hâlâ duran binaya girin ve oradan el bombalarını kullanarak çevredeki herkesi öldürün. Sonra da hızla uçağa binin, bölüm bitecektir.

Bölüm 3: Kill theTraitor

İlk olarak Green Beret ile odanıza giren adamı bayıltıp sonra onu bağlayın. Daha sonra kapıyı gözleyin ve diğer adamın gelmesini bekleyin. Adam gelir gelmez odadan çıkıp ona da saldırın ve etkisiz hale getirin. Daha sonra hızla yan odaya geçip diğer arkadaşlarınızla buluşun. Odadan çıktıktan sonra sağ odada bulunan iki askeri saf dışı bırakın ve kutudaki tabancayı alın. Daha sonra odanın öteki ucunda bulunan kapıdan geçin. İçerideki adamı etkisiz hale getirince odadaki kutuyu açın ve Green Beret'in eşyalarını alın. Daha sonra yukarıya doğru bulunan odadaki kutuda bulunan gaz bombalarını ve maskeleri alın.

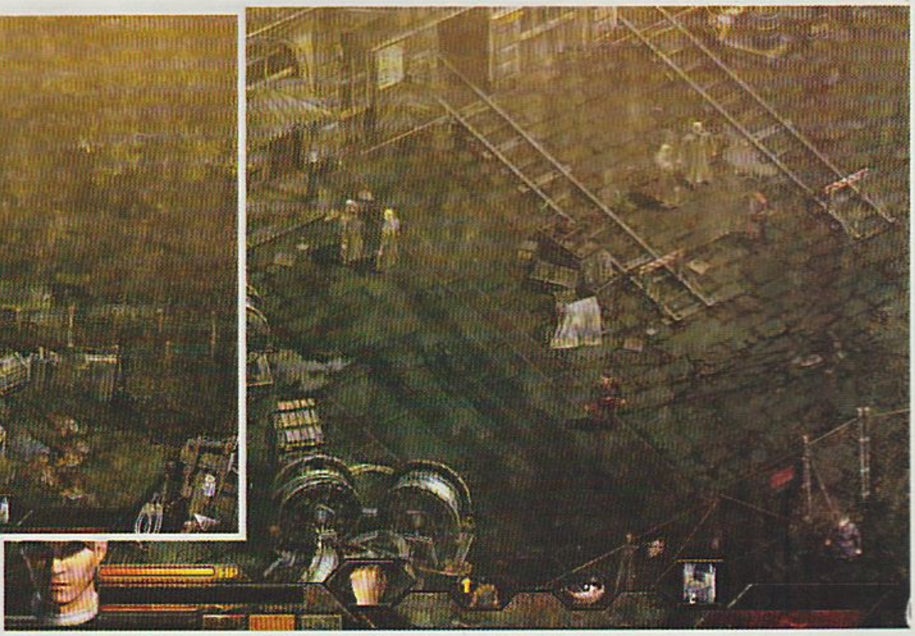
Arka tarafta kalan kapıdan ilerleyin ve içerideki adamı öldürün daha sonra merdivenlerden aşağı inin. Burada bulunan iki adamı öldürdükten sonra tünelin sonundaki geçitten geçin ve Spy'ı da takıma dahil edin. Bu noktada isterseniz yukarıyı gözleyerek çıkın ya da tüm kanalizasyonu temizleyin. Green Beret ile tüm kanalizasyonu temizlemeniz yaklaşık 20 dakikanızı alacaktır, ancak yukarı çıkmak istediğinizde en güvenli nokta Spy ile ilk karşılaştığınız nokta olacaktır.

Eğer hemen yukarıya çıkmaya karar verirseniz bir süre bekleyip ilk gelen askerlerin haritayı terk etmesini beklemelisiniz. Daha sonra kalan iki askeri iyice izleyin, yukarı çıktıktan sonra ilk demoyu izlediğiniz açıya göre solda bulunan askeri öldürün ve onun silahını alın. Daha sonra sniper ile barikatın köşesindeki askeri tüfek ile vurun ve oraya gelen ikinci askeri de saf dışı bırakın.

Tüm bunları tamamladıktan sonra hemen önünüzdeki kapıdan önce inceleyerek içeri girin ve içeridekileri öldürün. Bu girdiğiniz bina içerisinde bulunan herkesi öldürerek ilerleyin. Yukarıda bulunan mavi üniformalı askerin kıyafetlerini alın. Binayı tam anlamıyla temizledikten sonra üst kata ve dışarıya çıkışı bulunan mavi odada tüm askerlerinizi



Alarm! Alarm! Şaka şaka, yeterince sessiz olduğunuz sürece hiçbir densiz böyle bağırıp kafanızı şişiremez.



Bu evin önündeki bütün askerler öldürülmeyi bekliyor. Hazırsanız başlayalım?

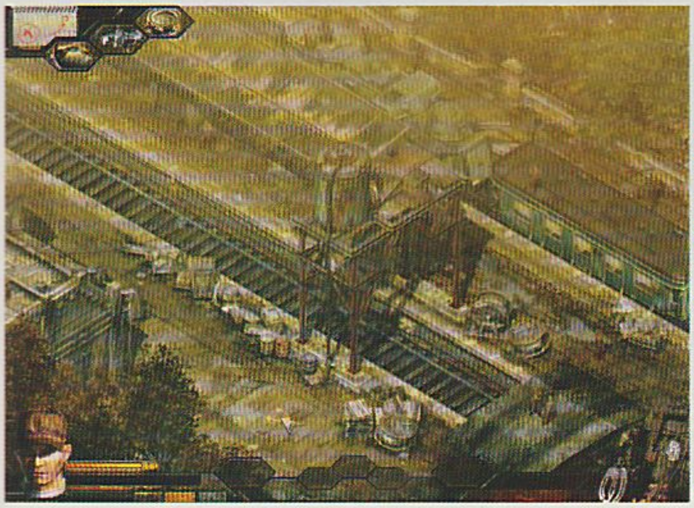
toplayın.

Green Beret ile dışarıya çıkıp, öncelikle kapıda bekleyen iki adamı öldürüp cesetlerini temizleyin. Daha sonra burada gezinen kalabalık grubun hareketlerini öğrendikten sonra karşıda bulunan askeri öldürün ve cesedi bırakıp geri kaçın. Aynı işlemi sokağın köşesindeki askere de uygulayın. Daha sonra bu şekilde ilerleyip ana caddeyi tamamen temizleyin. Burada yalnızca tankın olduğu yere bulaşmayın.

Yine Green Beret ile devam ederek 6 gestapo askerinin kapısında beklediği binanın arkasına doğru sızın. Burada birkaç asker öldürmeniz gerekeceği için zamanlamanıza oldukça dikkat edin. Daha sonra bu binanın çatısına doğru çıkıp orada ne kadar asker varsa öldürün. Sonra çatıda gürültü yapıp gestapoların yukarı gelmesini sağlayarak çatıda onlara tuzak kurun.

Bundan sonra karşı tarafta bulunan binaya girerek buranın da tamamını temizleyin. Bu binadan isterseniz sniper alıp bölümü bitirebilirsiniz. Ama işi garantiye almak için çevreyi temizlemek istiyorsanız önce sniper'ı kullanarak bayraklı bina ile bulunduğunuz bina arasında bulunan sokaktaki herkesi temizleyin. Bu biraz zorlu olacak. Özellikle zamanlamaya ve menzilinizi ayarlamaya son derece dikkat edin. Daha sonra bayraklarla donatılmış binaya Sapper ile girerek gaz bombalarıyla herkesi bayıltıp diğerlerini içeri alıp herkesi öldürün.

Burada bulunan asker kıyafetini aldıktan sonra diğer sokakta bulunan gruptaki herkesi tek tek iğne ile bayıltarak saf dışı bırakın. Daha sonra sniper'ı ya da Green Beret'i alıp tüm sokakları temizleyin. Zaman bitince, gelen arabaya bir el bombası atın ve sonra içinden çıkanları yine el bombası ile öldürün. Daha sonra 6 gestaponun bulunduğu binanın arkasında bulunan arabayı alarak kaçınca bölüm bitecektir.



Central Europe

Bölüm 1: Infiltrate the Station

Bu bölümde ilk kısmı aşmak biraz zor olabilir bu nedenle sigara oldukça işinize yarayacak. İlk olarak yakın bir yere önünüzdeki askerin görebileceği şekilde bir sigara atın ve daha sonra onu saf dışı bırakın. Bu yöntemi kullanarak sağ tarafta bulunan iki askeri ve hemen sol hizanızda bulunan askeri de saf dışı bırakabilirsiniz.

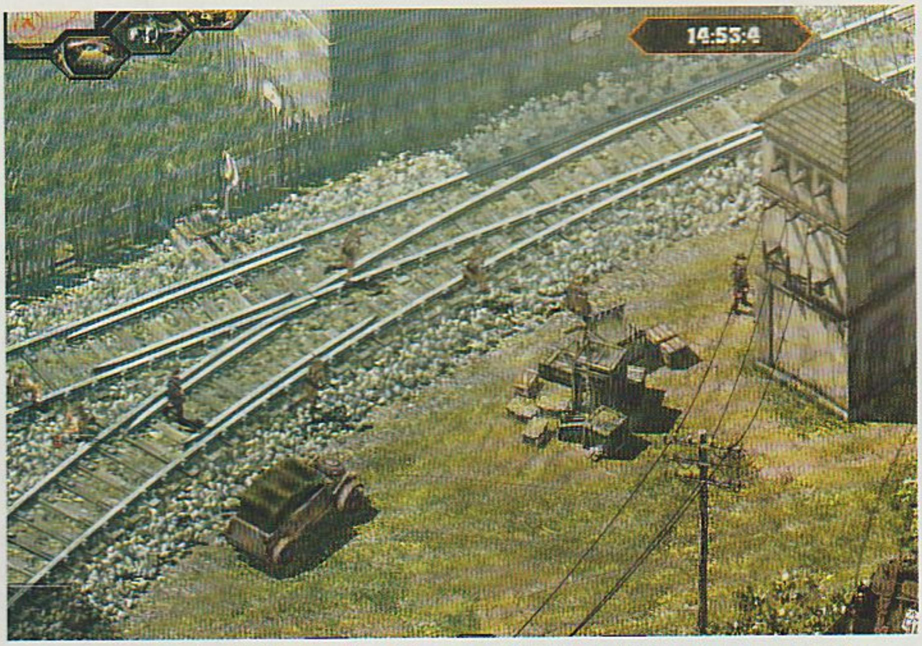
Daha sonra thief'i kullanarak köprünün sağ tarafından nehrin karşı yakasına geçin. Burada karşıda bulunan eve dikkatlice girerek içeridekileri etkisiz hale getirip ön balkona bakan askeri saf dışı bırakın. Daha sonra dışarı çıkıp evin önündeki görevliyi saf dışı bırakın ve hemen evin içine taşıyın.

Daha sonra geri dönüp görevliden aldığınız üniformayı spy'a verin. Buradan sonra işiniz oldukça kolaylaşacak. Köprünün alt bölümünde bulunan adamları spy ve thief'i beraber kullanarak saf dışı bırakın. Daha sonra thief ile iyi bir zamanlama yaparak köprüden geçin ve sol tarafta bulunan üstünde samalın bulunan eve biraz yaklaşın. Önündeki askeri etkisiz hale getirdikten sonra spy'ı da nehirden geçirerek oraya getirin.

Evin içine girdiğinizde çocuklar size yolu gösterecekler. Burada eğilin ve çocukların geçtiği delikten geçin (girdiğiniz yer aşağıya inmeyecek, direkt olarak öteki tarafa açılan bir geçit). İstasyonun içine girdiğinizde kalan iki adamı da aşağıdaki görevliye görünmeden etkisiz hale getirdikten sonra içeriye girin. Diğer odaya geçtiğinizde tam karşınızdaki deliğe saklanın. Bölüm bitecektir.

Bölüm 2: Board the Train

Burada dışarıda bekleyen trene binmeye



Yeşil bereli yine iş başında. Gürlütü çıkarmak, ortalığa sigara paketi fırlatmak gibi yöntemlerle avlanıyor kendisi.

çalışacaksınız. Bu bölümde adamları etkisiz hale getirmek için yalnızca thief'i kullanın. Öncelikle ilk odada bulunan askeri etkisiz hale getirin. Daha sonra yan odayı gözetleyip girerek oradaki iki askeri saf dışı bırakın. Ardından dışarı çıkıp kapı önündeki askeri bayıltıp içeri alın. Tekrar dışarı çıkın ve standart açıya göre önce sol tarafınızda bulunan adamı bayıltıp onu da içeri alın.

Bundan sonra işiniz oldukça kolaylaşacak. Yapmanız gereken, sağ taraftaki kulübe önünde bekleyen askeri diğeri bakmıyorken bayıltmak ve daha sonra da ötekini etkisiz hale getirmek olacak. Yalnız ikinci adamı bayıltmaya çalışırken çatıda köşede bulunan sniper'a dikkat etmeniz gerekiyor. Her ne kadar az bir alanı kontrol etse de bir vuruşta sizi öldürebildiği için oldukça tehlikeli.

Daha sonra kulübenin kenarından raylara inin ve ilk bölüme duvara doğru bakan askerin arkasından yukarı doğru çıkın. Daha sonra sağ taraftan gelen iki asker sizi görmeyecek durumda iken trenin arka kısmına geçin. Buradan sonra ilk vagonun kapısından içeri girin ve buradaki adamı etkisiz hale getirin.

Karşıya geçme işlemini aynı şekilde spy'a da uygulayın. Ancak spy thief'e oranla daha yavaş olduğu için zamanlamanıza çok dikkat etmeniz gerekiyor. Hem spy hem de thief vagona bindiği zaman bölüm bitecek.

Bölüm 3: Stop Bomb Deployment

Bu bölümde de yalnızca Green Beret ile üstelik yalnızca 15 dakika içerisinde haritadaki tüm askerleri öldürmeye çalışacaksınız. İlk başladığınızda kamyonun hemen arkasındaki askeri bir kere gidip geldikten sonra öldürün. Kamyonun arkasına tekrar saklanıp bir süre bekleyin. Tank bulunduğunuz alanı kontrol edip geri döndükten sonra sağ alt köşeye gelen kamyona doğru yönelin.

Burada yük indirip bindiren adamların tamamını bıçaklayarak öldürün. Buradaki en önemli püf noktası, yük kamyonuna girdiğiniz zaman askerlerin sizin izinizi kaybetmesi. Bu şekilde gürültü çıkararak gelen askerleri size yaklaştıkları zaman bıçakla öldürebilirsiniz. Bu şekilde ortadaki binanın çevresindeki tüm askerleri temizledikten sonra burada bulunan iki kutudaki silahları toparlayın. Bunları kullanarak yukarıda yeşil alanda bulunan tüm askerleri temizleyin.

Haritanın sol bölümü tamamen temizlendiğinde tren rayları üzerinde bulunan kamyonu kullanarak onu rayların üzerinden çekin. Daha sonra çitlerle etrafı sarılmış evin oraya hızla koşun ve oradaki askerleri öldürün.

Bundan sonra tankın çevresinden dolaşın ve su tankının bulunduğu alan ila ağaçlar arasındaki mekana girin. Burada bıçak ile birkaç asker öldürdükten sonra tepedeki kule üzerinde bekleyen adamı el bombası kullanarak öldürün. Daha sonra tekrardan çitlerle çevrilmiş eve arkadan dolaşarak dönün. Bu sırada birkaç asker sizi görecektir. Gelenleri makineli tüfek yardımıyla öldürün. Bundan sonra haritanın en uç kısmında kalan üç askeri sırayla bıçaklayarak öldürün. Daha sonra orta bölüme girin ve herkesi bıçaklayarak öldürün. Haritadaki tüm adamları etkisiz hale getirdiğinizde bölüm bitecektir.

Şimdilik bu kadar. Bir hafta boyunca oyunda ilerlemenize yetecek kadar malzemeniz oldu sanırım. O halde şimdi gidip bu dediklerimizi yapın, haftaya kaldığımız yerden Destination Berlin tam çözümüne devam edeceğiz. Haftaya kadar ödevini bitirmemiş olanlardan not kırma ihtimalimiz de var, kanaat kullanabiliriz.

Özberk Ölçer



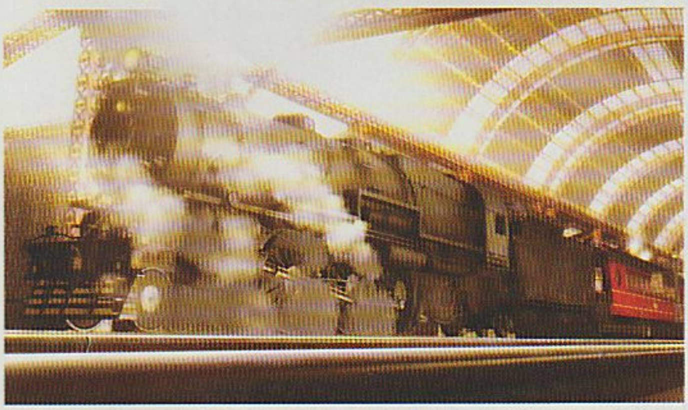
Hile Kodları

Şeker dişleri ne kadar çürütürse hile de oyunculuk kabiliyetlerini o kadar köreltir. Yine de ısrarlıysanız...

Railroad Tycoon 3

[é] tuşunu kullanarak konsolu açıyoruz. Daha sonra aşağıdaki kodları yazarak memleketi raylarla donatabiliriz.

trains are in my blood	tüm lokomotifleri açar
go go go	trenler iki kat hızlı gider
upgrade	tüm trenler HAST 125 modeline yükselir
double shift	kargolar iki kat hızlı yüklenir
oops	tüm trenler kaza yapar
fat cat	1 milyon dolar kazanırsınız
big dog	10 milyon dolar kazanırsınız
passport	şirket bütün bölgelere girebilir
subsidy	şirkete 1 milyon dolar verirsiniz
bailout	şirkete 10 milyon dolar verirsiniz
all is lost	oyunu kaybedersiniz
safety first	trenler kaza yapmaz
we have a winner	oyunu kazanırsınız
we have a Bronze	oyunu kazanırsınız ve Bronz madalya alırsınız
we have a winner Silver	oyunu kazanırsınız ve Gümüş madalya alırsınız
we have a winner Gold	oyunu kazanırsınız ve Altın madalya alırsınız



Jedi Knight 3 - Jedi Academy

Oyunu oynarken nacizane [é] tuşuna basmak suretiyle konsolu indiriniz. Akabinde [devmapall] yazıp [Enter] tuşunu ziyaret ediniz. Daha sonra aşağıdaki kodları kullanabilirsiniz.

god	ölümsüzlük
noclip	duvarlardan geçebilirsiniz.
notarget	düşmanlarınız sizi göremez.
give all	tüm silah ve cephaneleri verir.
give health	sağlık verir.
give armor	zırh verir.
give ammo	cephane verir.
undying	ölü modunu açar.
kill	intihar edersiniz.

Mafia : The City of Lost Heaven

[é] tuşuna basarak konsolu açıyoruz ve aşağıdaki kodları yazarak üçkağıtçı kişiliğimizi ortaya çıkartıyoruz.

BADGANGSTERS	ölümsüzlük
DEADGUNS	silah ve cephane

Araba yarışını kazanmak için,
Yarışa başladıktan sonra önü kapatılmış kestirme yola girin. Buraya girdiğinizde "Wrong Way" mesajını göreceksiniz. Normal yola geri dönün ve arabayı resetlemek için kullandığınız tuşa basın. Bastığınızda kendinizi start çizgisinin az gerisinde bulacaksınız. Start çizgisini geçtiğinizde turunuz sayılacak. Bu şekilde tüm turları tamamlayın ve yarışı kazanın.

Görünmez arabayı almak için,
Hoboken yakınındaki inşaat alanını bulun. Radarınızda arabayı görene kadar inşaat alanı etrafında dolaşın. Aracı gördüğünüz yerde yürüyerek büyük tahta kapının içinden geçin (kapının içinden evet). Araba ile dışarı çıkın. Yaklaşık 30 saniye içinde araba görünmez olacak ve tabii ki siz de. Eğer burada oyunu kaydederseniz bu etki kalıcı olacaktır.

Kolay para kazanmak için,
- Siyah takım elbiseli ve siyah şapkalı gangster amcaları öldürün. Her biri için 500 dolar kazanacaksınız.
- Her patlattığınız araba için 100 dolar kazanırsınız.
- Namuslu adamım ben derseniz taksicilik yapın.

Free Ride Extreme Mod
Bu modu açmak için bütün görevleri bitirmeniz gerekiyor. Bu modda polis yok ve birçok değişik araç mevcut.

Civilization 3 : The Conquests

Tüm haritayı açmak için,
Yeni bir oyuna başlayın ve karakterinizin ismini "Leemur" olarak girin. Oyun başlar başlamaz, "multi" adı ile save edin. Oyunu tekrar yüklediğinizde haritanın tamamını ve tüm kaynakları görebilirsiniz.

Sınırsız altın,
Sınırsız altına sahip olabilmek için oyunun klasöründeki "ctp_data\default\gamedata\script.slc" dosyasını notepad kullanarak açın ve aşağıdaki satırları dosyaya ekleyin.

```
trigger 'DOR_T_Give_Gold' when (IsHumanPlayer(g.player) &&
(player.1.gold<□200000))
{
AddGold(g.player,1000000);
=
```

Kolay yoldan altın kazanamak için,
Herhangi bir ülkeye kaynak yada teknoloji satmayı önerin (sahip olmadıkları bir kaynak ya da teknoloji). Yazabildiğiniz en abartı rakamı fiyat olarak yazın. Örneğin kömür için fiyat belirlerken ilk rakamı 2 yapın, yazacak yer kalmayana kadar da 0 ekleyin. Bunu her turn tekrar edin.

Bizi sizler var ettiniz

Şu andan itibaren sizlerden gelen mektupları daha bir dikkatle inceliyoruz. Elimize geçen bir bilgiye göre mektuplarınızın bazılarında özel şifreler varmış ve okunduğu zaman bedava bir şeyler kazanabiliyormuşuz. Her satırı okuyoruz

Merhaba Progamer,
Sizi beşinci sayınızdan beri alıyorum. İlaç gibi geldi. Derginizin kısa olduğu fikrine hiç katılmıyorum.
Benim sistemim P3 650 MHz, 64 MB RAM. Benim bilgisayarımın da çalıştırabileceği iyi oyunlar var mı? Varsa nedir?
Nice mutlu sayılara.

baroni72 Batman

Selam Baroni,
Öncelikle Batman'dan mı yazıyorsun yoksa takma adın mı Batman bilemediğim için kusura bakma. Beşinci sayıdan beri mi? Peki neden bizim ofisimize gelip kaçırdığın sayıları elde etmeye çalışmıyorsun? Özrün kabahatinden büyük vallahi. Dergimizin kısa olduğunu biz de düşünmüyoruz. Düşünenleri de her fırsatta kınıyoruz fark ettiysen. Soruna geçersek, PIII 650 birçok oyunu hala çalıştırabiliyor. Ancak senin RAM'inde ciddi bir sorun var. 64 MB adam gibi hiçbir oyuna yetmez. Sana upgrade yolları gözükmüş. Yine de mesela Boulder Dash, Prince of Persia oynayabilirsin. Ama daha fazlası çok zor. Kusura bakma, dost acı söyler.

Merhaba,
Öncelikle çooooooooook teşekkür etmeliyim çünkü bize bu kadar kaliteli bir dergi sağlıyorsunuz (hem de haftalık).
Verdiğiniz CD de çok kaliteli ve içindeki oyunlar oynamaya değer. İltifatları(gerçekleri) geçeyim, sorulara başlayayım.

1- Max Payne 2 demosunu verecek misiniz?
2- Derginizin sayfa sayısı az diyorlar, bence yeterli. Çünkü haftalık bir dergisiniz (size de acımamak elde değil). Ama ben dergiden offline bölümünün çıkartılıp mektup bölümünün uzatılmasını istiyorum!
3- Bazı eski oyunları CD'de verir misiniz? Mesela KICK OFF 2. Bu oyunlar CD'de fazla yer de kaplamaz.
4- Lütfen 65'in altındaki oyunları incelemeyiniz. Sayfalara yazık valla!
5- Geçen haftaki CD'de FIFA 2004 ve Halo sürprizi yaptınız (yoksa onlar basım hatası mıydı?) Gerisi de var mı?
6- Biraz erken ama Freedom Fighters adlı oyunun ikincisi çıkar mı acaba...
7- Derginizin son sayfasındaki anlamsız yazılar da neyin nesi?
Lütfen beni aydınlatın.Her perşembem sizinle dolu oluyor. Bye Bye

Crazy Carlos

Sevgili Deli Carlos
Öncelikle yemeyip içmeyip bizlere böyle şirin bir soru yumağı gönderdiğin için teşekkür ederiz. Uzatamıyorum yerim dar. Sorulara geçiyorum.
1- Olsa, başımızla beraber. Ancak böyle bir demo yok. Çıktığı anda vereceğiz.
2- Bkz. bir önceki mektup. Ayrıca fark ettiyseniz bu hafta Offline sayfası yok. Yerine mektup koymadık ama başka şeyleri kaçırmadık.
3- İYi bir fikir. Bu konu hakkında düşüneceğiz.
4- Hiç de bile yazık değil sayfalara. Hep iyi oyunları anlatacak halimiz yok ki? İyileri almanız için, kötüleri ise almamanız için yazıyoruz. Ayrıca kötü oyunlar olmasa hırsımızı nereden çıkaracağız?
5- Eeee... Bu sürprizler dergimizi ıncık cıncık edenler için. Ayrıca sürprizlerimiz devam edecek.
6- Yani adamlar Amerika'yı Rusya'dan kurtardılar. Daha ne istiyorsunuz? Şimdi de Ruslar mı kendilerini Amerika'lılardan kurtarsınlar? Fena fikir değilmiş aslında.
7- O anlamsız dediğin yer Carlos'cuğum ilk bölümünden itibaren okursan anlam kazanacak bir yazı. Bir nevi entelektüel aktivite.

ArchangelUriel

pro gamer
Haftalık Oyun Kültürü Dergisi

13 Kasım 2003 / Sayı: 15

İmtiyaz Sahibi ve Sorumlu Yazıişleri Müdürü
C. Serpil Ulutürk
serpil@progamermag.com

Editör
Serkan Ayan
serkan@progamermag.com

Yazı İşleri
Burçin Adısönmez
burcin@progamermag.com
Esra Akın
esra@progamermag.com
Volkan Alkan
volkan@progamermag.com
M. Iberia Aydın
iberia@progamermag.com
Özberk Ölçer
ozberk@progamermag.com

Görsel Yönetmen
Gökhan Tüzüngüç
gokhan@progamermag.com

Grafik Tasarım
Maynajans Reklam Tanıtım Hizmetleri
Tel.(0212) 528 80 55

İdare Merkezi
Sinanpaşa Mah. Şair Leyla Sk. Mutlu Han
No.:16 Kat:4 D.22 Beşiktaş / İSTANBUL
Tel.: (0212) 258 17 04

Basıldığı Yer
Print City Tesisleri
Fatih Mahallesi Hasan Basri Caddesi
Samandıra/İSTANBUL

İletişim
progamer@progamermag.com

MERKEZ REKLAM "İLETİŞİM KÖPRÜSÜ" 0212 - 354 33 00

Genel Müdür
Can Çağdaş

Reklam Grup Koordinatörü
Emre Cem

Genel Müdür Yardımcıları
Meltem İnanç (Satış)
Erhan Özdemir (Finans)

Reklam Grup Müdürü
İsmail Arıcı

Pazarlama Direktörü
Tülay Tosun

Rezervasyon ve Teknik Hizmetler Direktörü
Melek Barutçugil

Rezervasyon
Tel: (0212) 354 33 98 - Faks: (0212) 354 33 77

ISSN 1304-3811
Fiyatı: 1.500.000 TL.
Hediyesi Sabah Gazetesi

Aoles - 13
Muhafıza doğru dönerken, cüppesinin altından çıkardığı silahını doğrulttu. Yaşadığı günlerin ve çevresindeki dünyanın hiçliği gözünün önünde belirdi. Uğruna savaştığı davanın da... Her birinin ardında aramaya yüz tuttuğu gerçeklerin sorumluluğunu hissetmeye çalıştı. Anlık muhakemesinde kendini dipsiz kuyuya itmek üzere olduğunu anladı ve intihar kararının kaçınılmaz sonunu beklemeye başladı.

Nokia Game'e katıl,



N-Gage senin olsun!

Son kayıt günü: 19 Kasım